- IL NUOVO FILM DI SALVATORES -

NIRVANA - CHRISTOPHER LAMBERT DIVENTA RE DEI VIDEOGAMES!

K

CD-ROM
PC
AMIGA
MACINTOSH
SATURN
+ MULTIMEDIA
PLAYSTATION

UNA BOMBA!
SYNDICATE WARS
IN ITALIANO SU PC!

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO
Anno VIII n. 9 - SETTEMBRE 1996 - L. 6.000

BISOGNA CORRERE
PER SALVARSI!!!

URBAN RUNNER

Pubblicazione mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART. 2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBB. 45% - MI

DARK EARTH

IL FANTASY DI NUOVA GENERAZIONE

ISSN 1122-1313

RECENSIONI

- URBAN RUNNER • GENDER WARS • TRACER
- CHAOS OVERLORDS • SYNDICATE WARS
- DEADLINE • SHELLSHOCK • ON SIDE
- TELETRANSPUFFI • SPACE HULK
- DEAD KINGS • BEYOND THE DARK PORTAL
- CYBERBYKES • SPEED RAGE
- EARTHWORM JIM 2

TNT

MISSION CRITICAL
LOOM
11th HOUR

CONTIENE L'UNDICESIMO FASCICOLO DELL'ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE

QUEEN computer software & games

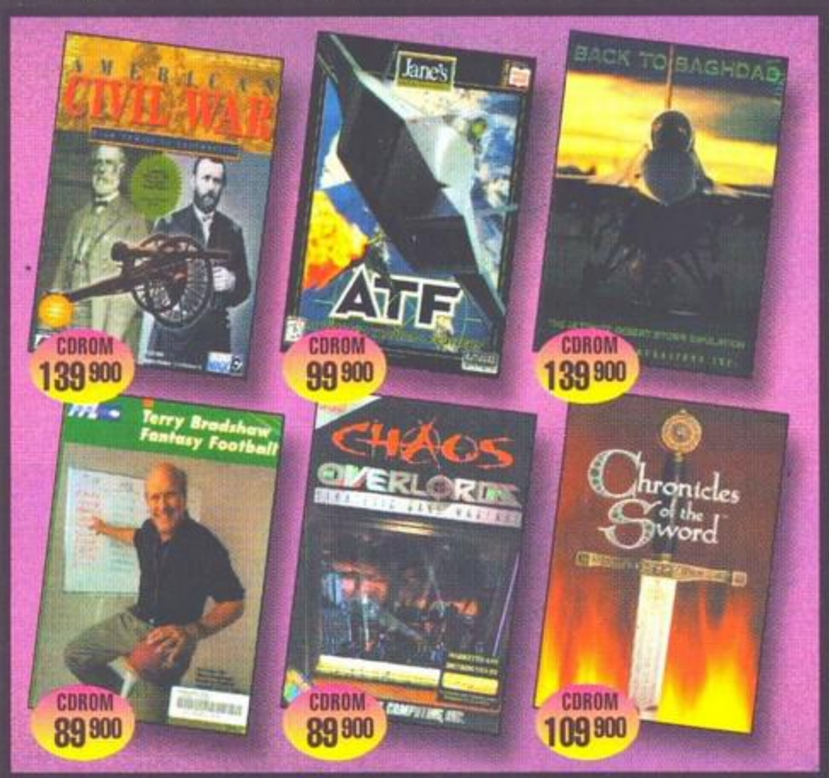
MAIL SERVICE

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN

L.go Turati, 49 - TORINO

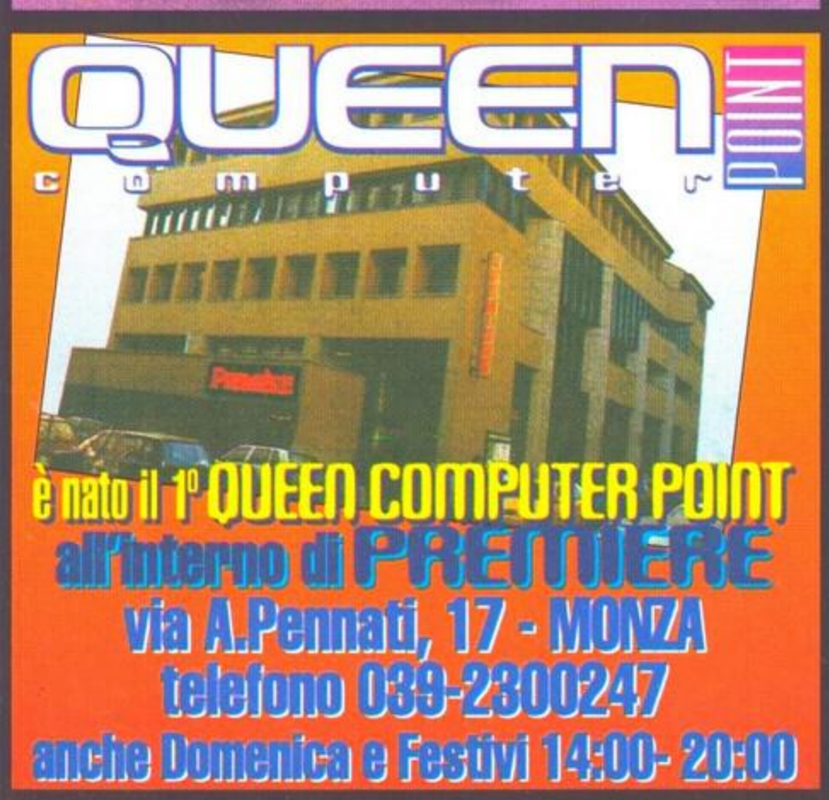
telefono 011-3180700 fax 011-3199158

aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30



CDrom

ABUSE	109900
AFTER LIFE	89900
ALONE IN THE DARK TRILOGY	99900
AMERICAN CIVILWAR	139900
ASCENDANCY	129900
ASSAULT RIGS	89900
ATF - ADVANCED TACTICAL FIGHTER	99000
BACK TO BAGHDAD	139900
BAD MOJO	99900
BATMAN FOREVER	99900
BATTLEGROUND ARDENNES	109900
BATTLEGROUND GETTYSBURG	109900
BATTLEGROUND WATERLOO	109900
BERMUDA SYNDROME	99900
BIG RED RACING	89900
BRADSHAW FANTASY FOOTBALL	89900
BRAINDEAD 13	99900
CAESAR 2	99900
CAPITALISME	79900
CHAOS OVERLORDS	89900
CHRONICLES OF THE SWORD	109900
CHRONOMASTER	89900
CIVILIZATION 2	109900
COLLEGE SLAM	119900
COMMAND & CONQUER	99900
COMMAND & CONQUER - DATA DISK	49900
COMPLETE CARRIERS AT WAR	129900
CONGO	99900
CONQUEROR A.D. 1086	99900
CONQUEST OF THE NEW WORLD	99900
CYBER JUDAS	89900
CYBERBYKES	59900
CYBERIA 2 : RESURRECTION	109900
CYBERMAGE	119900
D	109900
D 1000	59900
DALEY THOMPSON WORLD DECATHLON	119900
DARK EYE	99900
DARKSEED 2	129900
DEADLINE	109900
DEATHKEEP	119900
DEFCON 5	89900
DESCENT 2	89900
DESTRUCTION DERBY	89900
DIVE - THE CONNQUEST OF SILVER EYE	79900
DUKE NUKEN 3D	89900
EARTH SIEGE 2 - WINDOWS 95	99900
EARTH WORM JIM 2	89900
EMPIRE 2	99900
EURO 96	89900
EYE OF THE BEHOLDER COLLECTION	79900
F1 GRAN PRIX 2	89900
F1 GRAN PRIX MANAGER	99900
FADE TO BLACK	109900
FANTASY GENERAL	99900
FAST ATTACK	99900
FIFA SOCCER 96	99900
FIGHTING FORTIES	109900
FINAL DOOM	129900
FIRE FIGHT	109900
FRANK BIG HURT BASEBALL	79900
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO 96	99900
FULL THROTTLE	119900
GABRIEL KNIGHT 2 -THE BEAST WITHIN-	119900
GEARHEADS	79900
GENDER WARS	89900
HARDBALL 5	109900
HERETIC - SHADOW OF THE SERPENT	99900
HEXEN	99900
HEXEN - DEATH KINGS OF THE DARK	39900
HOOVES OF THUNDER	89900
HUMANS 3	69900
I PUFFI	69900
IN THE FIRST DEGREE	129900
INDY CAR RACING 2	99900
JUDGE DREDD	79900
JUNGLE BOOK - THE MOVIE	109900
KICK OFF 96	89900
KING'S QUEST COLLECTION	69900
KING'S QUEST VII	99900
KINGDOM O'MAGIC	129900
KNIGHT OF XENTAR	89900
KYRANDIA SERIES	79900
LEMMINGS PAINTBALL - WINDOWS 95	89900
LONGBOW AH-64D	109900
MAGIC CARPET 2 : THE NETHER WORLDS	119900
MANIC KARTS	59900
MASTER LEVEL OF DOOM	79900
MASTER OF MAGIC (BUDGET)	59900
MAXIMUM ROADRACE	79900
MEGAPACK 5	89900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	69900
MONOPOLY	89900
MONTY PYNTHON HOLY GRAIL	109900
MORTAL KOMBAT 3	99900
MORTIMER	99900
NBA LIVE 96	99900
NEED FOR SPEED	109900
NHL HOCKEY 96	119900
NORMALITY	89900
OFFENSIVE	99900
OLYMPIC GAMES	99900
OLYMPIC SOCCER	99900



CDrom
ON SIDE COMPLETE SOCCER 89900
PBA BOWLING 79900
PERFECT PLAYER POKER 69900
PGA EUROPEAN TOUR 109900
PGA TOUR GOLF 96 119900
PGA TOUR GOLF 96 - SPANISH BAY DISK 49900
PHANTASMAGORIA (ITALIANO) 139900
PINBALL 3D VCR 79900
PINBALL WARRIORS 89900
PIRAHNA 59900
POCAHONTAS 119900
POLICE QUEST V - SWAT 109900
POWER DOILS 89900
POWER HOUSE 99900
POWER THE GAME 89900
PRAY FOR DEATH 59900
PRIMAL RAGE 89900
PRINCE OF PERSIA COLLECTION 49900
PRISONERS OF ICE 109900
PRO PINBALL - THE WEB 89900
PTO 2 129900
QUARTERBACK ATTACK 109900
QUEST FOR FAME 89900
RAYMAN 89900
REBEL ASSAULT 2 99900
RED GHOST 99900
RETURN FIRE 99900
REVOLUTION X 89900
RING CYCLO 79900
RIPPER 109900
RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES 109900
RISE OF THE ROBOTS 2: DIRECTORS CUT 109900
RISE OF THE TRIAD EXTREME LEVELS 49900
SCREAMER 89900
SCUDETTO:CHAMPIONSHIP MANAGER 2 99900
SEA LEGENDS 99900
SENSIBLE GOLF 79900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EURO 79900
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN 79900
SHANGHAI GREAT MOMENT 79900
SHANNARA 99900
SHELLSHOCK 89900
SHIVERS 109900
SHOCK WAVE ASSAULT 129900
SILENT HUNTER 109900
SILENT THUNDER -A10 TANK KILLER 2- 79900
SIM ISLE 99900
SIM TOWER 99900
SPACE BUCKS 99900
SPACE HULK VOTBA 129900
SPEED HASTE 89900
SPEEDRACE 69900
SPYCRAFT 89900
STAR TREK - DEEP SPACE 9 99900
STAR TREK - KLINGON - 99900
STONEKEEP 119900
STORM 119900
STRIFE 119900
SUPER STARDUST 79900
T.F.X. 2 : EF2000 129900
TEK WAR 99900
TEMPEST 2000 79900
TERMINATOR FUTURE SHOCK 119900
TERRACE 79900
TERRANOVA 109900
TERROR TRAX 79900
THE DIG 99900
THE SETTLERS 2 109900
THEXDER 2 (WINDOWS 95) 89900
THIS MEANS WAR 69900
TIME GATE - IL SEGRETO DEI TEMPLARI 99900
TNN '96 - OUTDOORS BASS TOURNAMENT 119900
TONY LA RUSSA BASEBALL 3 96 109900
TOP GUN 99900
TORINS PASSAGE 99900
TOSHINDEN 119900
TOTAL MAYHEM 119900
TOUCHE' - ADV. OF THE 5TH MUSKTEER - 99900
TOWER CONTROLLER 129900
TOY STORY 109900
TRACER 59900
TRACK ATTACK 89900
TRIAZZLE 49900
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 79900
UNGARIA THE COLOUR CHALLENGE 49900
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 109900
URBAN RUNNER 109900
VIRTUAL CORPORATION 89900
VIRTUAL SNOOKER 119900
WAR COLLEGE 89900
WARCRAFT 2 - BEYOND THE DARK PORTAL 59900
WARCRAFT 2 - MORE WAR 59900
WARCRAFT 2 - TIDES OF DARKNESS 99900
WAYNE GRETZKY HOCKEY ALL STAR 109900
WHIPLASH 139900
WHITE LINES 79900
WING COMMANDER 4 PRICE OF FREEDOM 119900
WITCHAVEN 2 89900
WIZARDRY GOLD 109900
WORLD RALLY FEVER 79900
WORMS 99900
WORMS - REINFORCEMENTS - DATA DISK 39900
ZORK NEMESIS - THE FORBIDDEN LANDS 99900
COROM 39900
COROM 99900
COROM 79900
COROM 89900
COROM 59900
COROM 99900
COROM 109900
COROM 79900
COROM 109900
COROM 119900
COROM 89900
COROM 59900
COROM 119900
COROM 89900
COROM 109900
COROM 79900
COROM 99900
COROM 89900
COROM 89900
COROM 99900
COROM 119900
COROM 119900
COROM 99900
COROM 119900
COROM 79900
COROM 109900
COROM 89900
COROM 109900
COROM 79900
QUEEN computer MAGAZINE
la nuova rivista sul videogioco per gli Amici del CLUB!
con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile insieme alla Fidelity Card con la quale risparmiare il 10% sui futuri acquisti...
il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE
di LARGO TURATI, 49 - TORINO
telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158
VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI
MegaDrive-GameGear-32X-Saturn
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar
3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation
TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI
ORDINARE è FACILE
puoi telefonarci, mandarci un fax
o compilare e spedire il coupon
TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)
FAX 011-31.99.158
POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino
INTERNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT
url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/
QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT
cognome e nome
indirizzo e numero civico
C.A.P. città e provincia
prefisso e telefono
firma (di un genitore se minorenne)
K
TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO
titolo programma
sistema
prezzo
PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.
SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE ASSICURATA L. 12.000
SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. L. 21.000
SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR L. 31.000
TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI
TOTALE L.

PERGIOCO®

vendita telefonica per tutta Italia

Telefonate 02 / 29524256

CD ROM PC

I prezzi possono variare,e comprendono IVA.

3D ULTRA PINBALL	59.900
A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
ABUSE	99.900
ACES COLLECTION	49.900
ACTUA SOCCER Italiano	89.900
ADVANCED CIVILIZATION	109.900
AFTERLIFE Italiano	99.900
AH-64D LONGBOW Italiano	109.900
AH3 THUNDERSTRIKE Air Assault	99.900
AIR POWER Italiano	69.900
AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900
ALIEN LOGIC	49.900
ALIEN VIRUS	49.900
ALIENS Italiano	49.900
ALLIED GENERAL Italiano	39.900
AMERICAN CIVIL WAR	119.900
ANGEL DEVOID	79.900
APACHE LONGBOW Italiano	89.900
ASCENDANCY Italiano	99.900
ASSAULT RIGS Italiano	99.900
ATF ADV. TACTICAL FIGHTER	89.900
BAD MOJO	89.900
BALOR OF THE EVIL EYE	79.900
BATMAN FOREVER	89.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ita	99.900
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	84.900
BATTLEGROUND: WATERLOO Ing	89.900
BENEATH A STEEL SKY	39.900
BERMUDA SYNDROME Man.Italiano	99.900
BIG HURT BASEBALL	59.900
BIG RED RACING Italiano	99.900
BIOFORGE	49.900
BLOCK AND TACKLE	39.900
BLOOD BOWL	39.900
BLOODSTONE	19.900
BLOODWINGS Pumpkinhead's Rev.	39.900
BOEING FAMILY COLLECTION	69.900
BRAIN DEAD 13 Inglese	69.900
BRAIN DEAD 13 Italiano Parlato	99.900
BRIDGEMASTER CHAMPIONSHIP	49.900
BRITISH ISLES Part 1 5.0	69.900
BURIED IN TIME Inglese	89.900
BUSINESS JET	69.900
CAESAR II	79.900
CAPITALISM	49.900
CARRIERS AT WAR COMPLETE	99.900
CHAMPIONSHIP CHESS	29.900
CHAMPIONSHIP MAN. 2 Olanda/Belgio	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 Spagna	69.900
CHAOS OVERLORDS Win'95	79.900
CHESSMASTER 4000 TURBO	29.900
CHRONICLES OF THE SWORD Ita	109.900
CHRONOMASTER	79.900
CIV NET	69.900
CIVIL WAR	49.900
CIVILIZATION	39.900
CIVILIZATION II	89.900
COLLEGE SLAM	119.900
COLONIZATION	39.900
COLONIZATION Dos	99.900
COLONIZATION Windows	99.900
COMIX ZONE	89.900
COMMAND & CONQUER Inglese	99.900
COMMAND & CONQUER Italiano	119.900
COMM.&C. COVERT OPERATIONS	39.900
COMMAND Aces of the Deep Win95	49.900
COMMAND ADVENTURE STARSHIP	39.900
CONGO Italiano	99.900
CONQUEROR Inglese	59.900
CONQUEST OF NEW WORLD Ing	59.900
CONQUEST OF NEW WORLD Ita	99.900
COSMO'S COSMIC ADVENTURE	29.900
CREATURE SHOCK Italiano	49.900
CRUSADER NO REMORSE Italiano	109.900
CRUSADERS DARK S./PSYCHOT.	24.900
CRYSTAL CAVES	29.900
CYBERIA 2 Resurrection Inglese	99.900
CYBERIA 2 Resurrection Italiano	119.900
CYBERJUDAS	79.900
CYBERMAGE Italiano	79.900
CYBERSPEED	59.900
CYCLONES Italiano	29.900
D	89.900
DAGGER'S RAGE	49.900
DARK FORCES	49.900
DARK PASSAGES I	29.900
DARK SEED II Americano	99.900
DARKER	59.900
DAY OF THE TENTACLE	49.900
DEADLINE Italiano	109.900
DEATHKEEP Win'95	109.900
DEFCON 5	89.900
DESCENT 2 Inglese	84.900
DESCENT 2 Italiano	99.900
DESCENT Levels of the World	39.900
DESTRUCTION DERBY	79.900
DETRITUS	39.900
DIVE	69.900
DOOM II	49.900
DOOM DEVELOPERS KIT 1	39.900
DOOM HEAVEN II	19.900
DOOM HELPER 2	19.900
DOOM TOOLKIT	19.900
DR. DRAGO'S MADCAP CHASE	29.900
DRAGON LORE Italiano	99.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	29.900
DREAMWEB	49.900
DRUID Daemons of the Mind	39.900
DUKE NUKEM 3D Inglese	79.900
DUKE NUKEM 3D Italiano	89.900
DUNGEON MASTER II	79.900
EARTHSIEGE 2	84.900
EARTHSIEGE 2 Win'95	59.900
EARTHWORM JIM 1 & 2	69.900
EASTERN MIND Tong Nou	99.900
ECCO THE DOLPHIN	89.900
EF2000 Italiano	109.900
ENTOMORPH	59.900
EURO '96 Inglese	79.900
EURO '96 Italiano	99.000
EURO SOCCER STARS '96	59.900
EUROPE 2	89.900
EVOCATION Oltre il Sogno	119.000
EXCITING EXPERIENCES OF LOVE	49.900
EXTREME GAMES Inglese	69.900
EXTREME GAMES Italiano	99.900
EXTREME PINBALL	79.900
EXTREME RISE OF THE TRIAD	39.900
EYE OF THE BEHOLDER III	29.900
F-15 STRIKE EAGLE III	39.900
FADE TO BLACK Italiano	109.900
FANTASY GENERAL	79.900
FAST ATTACK	79.900
FIELDS OF GLORY	29.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	24.900
FIFA SOCCER '96 Italiano	79.900
FIGHTER DUEL	79.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	59.900
FISTFIGHT	79.900
FLASHBACK Enhanced Italiano	49.900
FLEET DEFENDER & SCENARIO	49.900
FLIGHT	64.900
FLIGHT ADVENTURES	94.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	49.900
FLIGHT SHOP 5.1	119.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Inglese	99.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Italiano	109.900
FLYING Power Pack	24.900
FRANKENSTEIN	69.900
FRONT PAGES FOOTBALL '96	89.900
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ing	49.900
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ita	99.900
FULL THROTTLE Italiano Parlato	99.900
GABRIEL KNIGHT Sins of Fathers	39.900
GAMER VARIETY PACK	79.900
GENDER WARS	79.900
GOBLIINS 1 & GOBLIINS 2	39.900
GRAND PRIX 2 Italiano	89.900
GRAND PRIX 2 Inglese	79.900
GRAND PRIX MANAGER Italiano	89.900
GREAT AIRLINES	69.900
HARDBALL 4	39.900
HARDBALL 5	79.900
HARRIER SVGA	29.900
HELL A CYBERPUNK THRILLER Ita	119.900
HERETIC Shadow of Serpent	89.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC	89.900
HEXEN (Heretic II)	89.900
HEXEN/HERETIC: H! ZONE	59.900
HEXEN:DEATHKINGS DARK CITADEL	29.900
HI-OCTANE Italiano	49.900
HYPER 3D PINBALL	79.900
ICE & FIRE	69.900
IL SEGRETO DEI TEMPLARI Ita	99.900
INCA II Wiracocha	49.900
INDIANA JONES Kit	49.900
INDYCAR RACING	39.900
INORDINATE DESIRE	39.900
INTERNATIONAL CRICKET '96	79.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	49.900
IRON ASSAULT Italiano	49.900
IRON BLOOD	49.900
ISHAR TRILOGY	29.900
ISLAND PERIL	49.900
JIMMY WHITE'S SNOOKER	19.900
JOHNNY BAZOOKATONE	59.900
JUDGE DREDD	79.900
JUMP RAVEN	49.900
KICK OFF '96 Ingl. + CARD GAME	79.900
KICK OFF '96 Italiano	99.900
KICK OFF 3 EURO CHALLENGE Ita	39.900
KING'S QUEST 5/SPACE QUEST 4	49.900
KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	49.900
KING'S QUEST VII Italiano	99.900
KINGDOM O' MAGIC	79.900
KNIGHT MOVES Win'95	49.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series	69.900
LANDS OF LORE	49.900
LARRY 5/SPACE QUEST 5	49.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	39.900
LAS VEGAS 5.0	39.900
LASER MATCH RACING	89.900
LEGIONS Italiano	39.900
LEMMINGS & OH NO MORE ...	29.900
LEMMINGS 2 the Tribes	29.900
LEMMINGS CHRONICLES	29.900
LINKS 386 CD	79.900
LINKS BOUNTIFUL GOLF CLUB	49.900
LINKS COGHILL:DOBBS DREAD	59.900
LINKS COURSE THE BELFRY	49.900
LINKS DEVIL'S ISLAND	49.900
LINKS FIRESTONE	49.900
LINKS MAUNA KEA	49.900
LINKS PRAIRIE DUNES	49.900
LINKS TROON NORTH	49.900
NAVY STRIKE Inglese	49.900
NAVY STRIKE Italiano	89.900
NBA JAM Tournament Edition	89.900
NBA LIVE '95	49.900
NBA LIVE '96	99.900
NEED FOR SPEED Italiano	99.900
NERVES OF STEEL	29.900
NETWORKS A4 Inglese	59.900
NETWORKS A4 Italiano	99.900
NEW ZEALAND 5.0	49.900
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	29.900
NFL QUARTERBACK '96	64.900
NHL '96	89.900
NIGHT TRAP	69.900
NORMALITY Manuale Italiano	79.000
ONSIDE Complete Soccer	69.900
PACIFIC ISLANDS	24.900
LITTLE BIG ADVENTURE	49.900
LOADSTAR	59.900
LOCUS Win'95	69.900
LORDS OF MIDNIGHT Inglese	49.900
LOST IN TIME	49.900
MAABUS	54.900
MAD DOG McCREE 1&2	39.900
MAGIC CARPET	49.900
MAGIC CARPET 2 Italiano	99.900
PAGANITZU	29.900
PANIC IN THE PARK	79.900
PANZER GENERAL	39.900
PAPARAZZI! Tales of Tinseltown	49.900
PERFECT FLIGHT	59.900
PERFECT GENERAL II + D. DISK	69.900
PGA EUROPEAN TOUR	109.900
PGA TOUR GOLF '96	79.900
PGA TOUR GOLF '96 Spanish Bay	69.900
REBEL ASSAULT 2	99.900
REBEL ASSAULT Kit	49.900
RED GHOST Americano	99.900
REELECT JFK	29.900
RENEGADE Italiano	49.900
RETRIBUTION	29.900
RETURN FIRE Win'95	84.900
RETURN TO ZORK Italiano	94.900
REVOLUTION X	64.900
RING CYCLE	59.900
RIPPER Inglese	99.900
RISE&RULE OF ANCIENT EMPIRES	99.900
RISE OF THE ROBOTS	49.900
ROBOT CITY	99.900
ROMANCE THREE KINGDOMS IV	89.900
RUGBY '95	49.900
SABRE TEAM	19.900
SAILING INTERACTIVE	49.900
SAM & MAX Kit	49.900
SCENERY & OBJECT DESIGNER	114.900
SCHIRATTI COMMANDER	89.900
SCIENCE SLEUTHS	39.900
SCOTTISH OPEN Virtual Golf	39.900
SCREAMER	54.900
SEA LEGENDS	89.900
SEAWOLF SSN-21	49.900
SECRET OF MONKEY ISLAND Kit	49.900
SENSIBLE GOLF	59.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	39.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EURO	69.900
SETTLERS 2	89.900
SHANNARA	79.900
SHELLSHOCK	89.900
SHIVERS Economico	59.900
SHIVERS Manuale Italiano	119.900
SHOCKWAVE ASSAULT Win'95	79.900
SILENT HUNTER	89.900
SILENT STEEL	89.900
SILENT THUNDER	89.900
SIM ANT	24.900
SIM CITY CLASSIC	24.900
SIM EARTH	24.900
SIM FARM	24.900
SIM ISLE Inglese	59.900
SIM ISLE Italiano	89.900
SIM LIFE	24.900
SIM TOWER Italiano	99.900
SIMON THE SORCERER 2 Italiano	89.900
SOCCER STARS '96	59.900
SPACE BUCKS	79.900
SPACE DUDE	69.900
SPACE PIRATES	29.900
SPACE QUEST VI Economico	49.900
SPEED HASTE Italiano	59.900
SPYCRAFT	74.900
STAR RANGERS	49.900
STAR TREK A Final Unity Italiano	119.900
STAR TREK Deep Space Nine Ing	69.900
STAR TREK Deep Space Nine Ita	89.900
TERMINATOR 2029 DeLUXE	39.900
TERMINATOR:FUTURE SHOCK Ita	109.900
TERRANOVA Italiano	79.900
THE 11th HOUR Italiano	99.900
THE 7th GUEST	39.900
THE BEAST WITHIN Gabriel Kn.2	59.900
THE CHAOS ENGINE	29.900
THE DIG Italiano	99.900
THE ORION CONSPIRACY Inglese	39.900
THE PAGEMASTER	79.900
THE POWER ZONE	99.900
THE RAVEN PROJECT Inglese	39.900
THE RAVEN PROJECT Italiano	64.900
THE SKIN GAME AT BIGHORN	49.900
THE WAR COLLEGE	79.900
THEME PARK	24.900
THIS MEANS WAR!	59.900
THUNDER IN PARADISE	49.900
THUNDERSCAPE	79.900
TIE FIGHTER COLLECTOR'S	49.900
TILT	79.900
TOMCAT ALLEY	89.900
TONY LARUSSA BASEBALL 3 1996	89.900
TOP GUN	79.900
TORIN'S PASSAGE Inglese	79.900
TORIN'S PASSAGE Italiano	99.900
TOSHINDEN	84.900
TOTAL DISTORTION	89.900
TOWER	119.900
TRACK ATTACK	99.900
TRANSPORT TYCOON DeLUXE	39.900
TRIPLE THREAT	39.900
TWENTY WARGAME CLASSICS	49.900
U.S. NAVY FIGHTERS	49.900
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1995/96	69.900
ULTIMA UNDERWORLD I&II	39.900
ULTIMA VII COMPLETE CLASSIC	39.900
ULTIMA VIII PAGAN	49.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER Ital.	89.900
UNDER A KILLING MOON Inglese	29.900
UNGARIA THE COOL	29.900
UNNECESSARY ROUGHNESS '96	79.900
URBAN RUNNER	89.900
USA EAST SCENERY 5.0	79.900
USS TICONDEROGA Italiano	39.900
V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	69.900
V FOR VICTORY DOS	39.900
VICTOR MAXX VIRTUAL ARCADE	29.900
VID GRID	19.900
VIRTUAL KARTS	69.900
VIRTUAL POOL	39.900
VIRTUAL SNOOKER	89.900
VIRTUAL WORLDS	29.900
VIRTUOSO	19.900
VORTEX Quantum Gate 2	39.900
WAR IN THE GULF	39.900
WARCRAFT II Beyond Dark Portal	39.900
WARCRAFT II Italiano	99.900
WARCRAFT II More War	49.900
WARCRAFT II Tides of Darkness	89.900
WARHAMMER Sh.Horned Rat Win'95	69.900
WARLORDS II DeLUXE	89.900
WARRIORS Inglese	29.900
WARRIORS Italiano	49.900
WEREWOLF Vs COMANCHE Italiano	99.900
WHITE LINES	64.900
WILLIAMS ARCADE CLASSICS	49.900
WING COMMANDER III	49.900
WING COMMANDER IV Italiano	119.900
WINGS OF GLORY	49.900

MILANO via S. PROSPERO 1 *MM1* CORDUSIO

PERGIOCO PERGIOCO

MILANO via ALDROVANDI *MM1* LIMA

MAGIC CARPET The Hidden Worlds	29.900
MAJOR STRIKER	24.900
MANCHESTER UNITED CHAMPS	24.900
MANIC KARTS	69.900
MARCO POLO	39.900
MARINE FIGHTERS	59.900
MARIO'S GAME GALLERY	39.900
MARVEL SEPARATION ANXIETY	89.900
MASTER LEVELS OF DOOM	69.900
MASTER OF MAGIC	39.900
MAXIMUM ROAD RACE	59.900
MAXIMUM ROADKILL	59.900
MECHWARRIOR II	84.900
MECHWARRIOR II Expansion Pack	49.900
MECHWARRIOR II Win'95	99.900
MEGAPACK 4	89.900
MEGAPACK 5	89.900
MEGATRAVELLER 1	10.000
METAL MARINES Italiano	49.900
MICROSOFT SCENERY PACK 5.1	79.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MONKEY ISLAND 2 Kit	49.900
MONOPOLY	99.900
MONSTER BASH	29.900
MORTAL COIL	59.900
MORTAL KOMBAT 2	19.900
MORTAL KOMBAT 3 Italiano	89.900
MOSE'	109.900
MS GOLF BOUNTIFUL GOLF CLUB	49.900
MS GOLF RIVIERA COUNTRY CLUB	59.900
MYST+PRINT SHOP DeLUXE	99.900
MYSTIC MIDWAY	29.900
NASCAR RACING	39.900

ROMA via Degli SCIPIONI 109/111 *Q.re* PRATI

PERGIOCO PERGIOCO

LUGANO (CH) Quartiere MAGHETTI 20

PHANTASMAGORIA	99.900
PICTURE PERFECT GOLF	39.900
PICTURE PERFECT GOLF D'Alene	29.900
PICTURE PERFECT GOLF Italiano	74.900
PINBALL WARRIORS	59.900
PINBALL WORLD CUP	10.000
POLICE QUEST SWAT Economico	59.900
POLICE QUEST SWAT Italiano	119.900
POWER DOLLS 1.2	79.900
POWER THE GAME	69.900
POWERHOUSE Italiano	89.900
PRISONER OF ICE Italiano	99.900
PRO PINBALL THE WEB	49.900
PSYCHIC DETECTIVE	99.900
PTO II Pacific Theater Operat.	99.900
QUARANTINE	29.900
QUARANTINE II (ROAD WARRIOR) Ita	49.900
RALLY CHAMPIONSHIPS	24.900
RALLY Italiano	49.900
RAPID ASSAULT	49.900
RAPTOR: Call of the Shadows	19.900
RAYMAN	79.900
STAR TREK Klingon	99.900
STEEL PANTHERS Italiano	39.900
STONEKEEP Italiano	109.900
STRIFE	109.900
STRIKE COMMANDER	49.900
SU-27 FLANKER Italiano Win'95	39.900
SU-27 FLANKER DOS Inglese	84.900
SUBWAR 2050 + SCENARIO	49.900
SUPER BOPPIN'	29.900
SUPER COACH	29.900
SUPER KARTS Italiano	49.900
SUPER STARDUST	59.900
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	49.900
SYNDICATE	49.900
SYSTEM SHOCK	49.900
TEAM YANKEE	19.900
TEKWAR WILLIAM SHATNER'S	59.900
TEN PAK COMPILATION	59.900
TERMINAL VELOCITY	29.900
WIPE OUT	64.900
WITCHAVEN II Blood Vengeance	69.900
WIZARDRY GOLD	89.900
WOLFENSTEIN 3D	59.900
WOLFSBANE	59.900
WOODRUFF & Schnibble of Azimut	49.900
WOODRUFF Inglese	39.900
WORLD CLASS CRICKET G.GOOCH	39.900
WORLD RALLY FEVER	79.900
WORMS Italiano	89.900
WORMS REINFORCEMENTS	39.900
WU KUNG	39.900
X WING ENHANCED Kit	49.900
X-COM Terror from the Deep	39.900
ZEPPELIN	29.900
ZONE RAIDERS	79.900
ZORK NEMESYS	94.900

PERGIOCO® Point

MONZA (MI) via CAIROLI 5

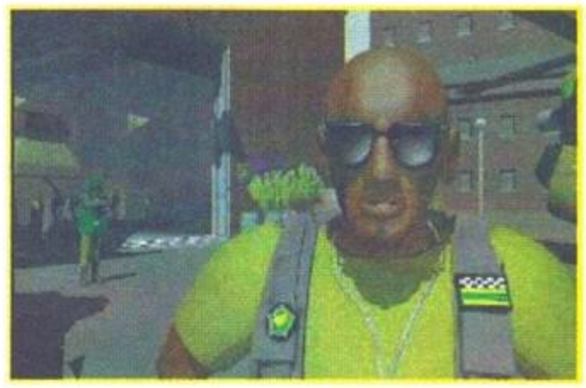
Settembre 1996

sommario

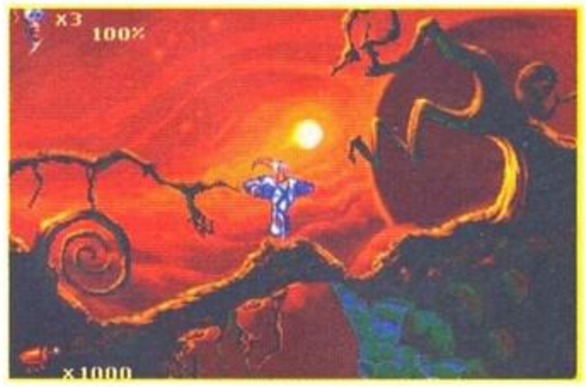
Le vacanze sono ormai un ricordo lontano per molti di voi, che presto dovranno assaporare ancora una volta la gioia di essere interrogati in matematica o in latino... Per fortuna anche questo mese, dopo il numero speciale estivo, vi veniamo in aiuto, facendovi passare qualche ora lieta di puro e sano svago, anticipandovi i titoli che usciranno nei negozi specializzati.

Urban Runner a pag. 24

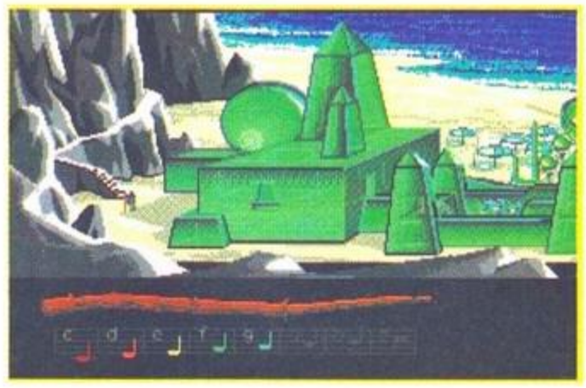
Gender Wars a pag. 30



Shellshock a pag. 41



Earthworm Jim 2 a pag. 54



TNT a pag. 93

Nirvana 12

Ci siamo chiesti come un regista italiano famoso per aver creato un capolavoro come "Mediterraneo" abbia potuto realizzare un film basato su un programmatore di videogiochi. Potevamo resistere al fascino di Christopher Lambert? Certo che no! E' per questo che abbiamo mandato in avanscoperta il buon Fassina...

Urban Runner..... 24

Un nuovo film interattivo si prepara a rendere le notti insonni a molti di voi. Dalla stessa casa di Phantasmagoria è arrivato, con tutti i suoi pregi e difetti un bellissimo thriller. Non potevamo mancare nel darvi un piccolo aiuto per i primi passi in questo mondo di tensione emotiva.

Gender Wars 30

Sembra proprio che in questo periodo stiano spopolando i giochi simili a Syndicate, sparatutto isometrici in 3D. Gender Wars fa parte di questa categoria, che è stata esaltata dal mitico Command & Conquer.

Shellshock..... 41

Ancora una volta "Pitone" si cimenta in una analisi delle sue, prendendo come esempio un gioco nuovo e dalle musiche rap martellanti.

I Teletranspuffi..... 46

Un platform inizialmente costruito per i più piccini, ma che ora piace tanto anche ai più grandicelli.

Beyond the Dark Portal.... 48

Un po' di livelli aggiuntivi per il mitico Warcraft II, che tanto ci ha entusiasmato durante questi mesi.

Earthworm Jim 2 54

Finalmente un altro bel platform che segue il successo del precedente titolo.

TNT..... 93

Dopo la scorpacciata di cheat e soluzioni del numero speciale di Agosto, questo mese K vi propone tre titoli mitici, del presente e del passato remoto: Loom, Mission Critical e 11th Hour.

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDI.PROGRESS
via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/4985463 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Luca Monticelli

Team Editoriale: Giampaolo Moraschi, Max Pantani, Luca Fassina, Francesco Pepe, Antonio Perna, Paolo Forni, Alessandro "Pitone-Skomp" Seccafieno, Gigio Rancilio, Daniele Falzone, Silvia F., Fabrizio Farenga, Gabrio Secco, Alessandro Peretti.

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala, Michela Rolandi.

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO - tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeglia

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Gianni Vallardi

ABBONAMENTI
R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
via A. Rizzoli, 2 - 20132 MILANO - Tel: 02/27200720

ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 -
via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tel. 41/91 - 9238341/2/3 - Fax 41/91 - 9237304

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

© RCS Libri e Grandi Opere

INDIRIZZO INTERNET:
http://www.rockol.it (pulsante "Edicola")

INDIRIZZO e-mail:
k.magazine@bbs.infosquare.it

NEWS

GUERRE STELLARI in rete

Continuano "Nella Madre di Tutte le Reti" le mosse e le contromosse da parte di Microsoft e di Netscape per raggiungere il dominio totale del mercato per quanto riguarda i browser internet, cioè i programmi che consentono di navigare tra i siti visualizzando le pagine pubblicate dalle varie società. Non a caso infatti, entrambe le case hanno immesso in rete nello stesso periodo (12 e 13 Agosto) le ultime versioni dei loro programmi. Microsoft ha presentato alle tre di notte del 13 Agosto la versione 3.0 di Internet Navigator, che ora consentirà di visualizzare agevolmente anche animazioni e sequenze audio/video. La casa di Redmond ha inoltre dichiarato che la versione 4.0 di Internet Explorer è già in cantiere, e che consentirà agli utenti di Windows 95 di entrare in rete in maniera del tutto trasparente. Da sottolineare il concorso che la società di Bill Gates ha indetto in occasione del lancio di I.E. 3.0: alle prime 10.000 persone che scaricheranno dalla rete il programma e si registreranno come utenti regolari, verrà inviata gratuitamente una simpatica maglietta fluorescente. Inoltre, uno dei possessori della maglietta verrà sorteggiato per ricevere anche un potente computer portatile. La Netscape nel frattempo non sembra essere rimasta con le mani in mano, rilasciando la versione definitiva di Netscape Navigator 3.0 proprio il giorno precedente all'uscita del Browser di Microsoft. Inoltre, nelle pagine del proprio sito la Netscape sfida direttamente la casa di Redmond "a raggiungere le prestazioni di Netscape Navigator Gold" (la versione del browser per Windows 95), dal momento che il prodotto della concorrenza "carica le pagine più lentamente, occupa più spazio su disco ed è disponibile solo per Windows NT e Windows 95, mentre Navigator gira su ben 16 sistemi operativi differenti, compresi i Macintosh". Secondo i dati delle più autorevoli case di ricerche di mercato, Navigator viene utilizzato regolarmente da circa il 75% degli utenti Internet, mentre Internet Explorer, pur essendo in crescita, per ora si attesta a quota 20%.

CRUSADER NO REGRET

Annunciato per prima di Natale, il secondo episodio della serie Crusader sta avanzando a grandi passi verso gli scaffali dei negozi di tutto il mondo. Nella solita ambientazione cyber-futuristica, ci dovremo far largo tra turbe di nemici usando ancora più armi e ancora più oggetti distruttivi in dieci nuovi enormi basi multilivello. La cura nel dettaglio grafico è stata ancora più spinta all'eccesso, ed ora sarà possibile anche distruggere e far saltare in aria praticamente qualsiasi cosa.

ROBERT DE NIRO NEL MONDO DEI VIDEOGAMES

Ebbene sì, anche un mostro sacro come Robert De Niro si sta interessando attivamente al mondo dei videogiochi. E a tal punto ne è rimasto affascinato da costituire una sua società di produzione multimediale, la Tribeca Interactive, con la quale utilizzare i migliori talenti provenienti da Hollywood per produrre "le più belle e più coinvolgenti avventure mai realizzate". Il primo prodotto realizzato dalla Tribeca sarà nei negozi ai primi di Dicembre e si chiamerà "9". Si tratta di un'avventura in cui dovremo esplorare una casa disabitata che abbiamo ricevuto in eredità da uno sconosciuto e lontano parente, sullo stile di 11th Hour. Oltre ad una grafica particolarmente curata, il gioco si distinguerà per avere le voci dei vari personaggi del gioco doppiate da alcuni famosissimi attori quali Jim Belushi e Christopher Reeve, oltre che da alcuni musicisti del calibro di Cher e di Steven Tyler e Joe Perry (rispettivamente cantante e chitarrista degli Aerosmith). Il gioco dovrebbe essere pronto per Natale.

the Owl™

Il primo 3D Game Controller senza fili

The Owl è un dispositivo di puntamento 3D senza fili compatibile con il mouse.

- **Fissando The Owl come un anello al dito oppure usando l'adattatore in dotazione per trasformarlo in un joystick virtuale, potrai incrementare il realismo e l'interazione con i tuoi programmi, grazie a movimenti più naturali ed intuitivi.**
- **Dai una nuova dimensione ai giochi tridimensionali come Duke Nukem 3D, Doom, Heretic, Descent ecc.**
- **The Owl è ideale anche per applicazioni CAD/CAM, programmi per disabili, lavagne elettroniche e dimostrazioni.**

Sistema richiesto:

- **IBM PC-COMPATIBILE**
- **386 o superiore**
- **1 porta seriale disponibile**
- **Scheda grafica VGA**
- **1 MB di RAM o più**
- **MS-DOS 3.3 o superiore**
- **Floppy da 3,5"**

COMPATIBILE CON WINDOWS 3.1 E WINDOWS '95

DESIDERO RICEVERE ULTERIORI INFORMAZIONI SUL 3D CONTROLLER "**THE OWL**".

NOME ..... COGNOME .....

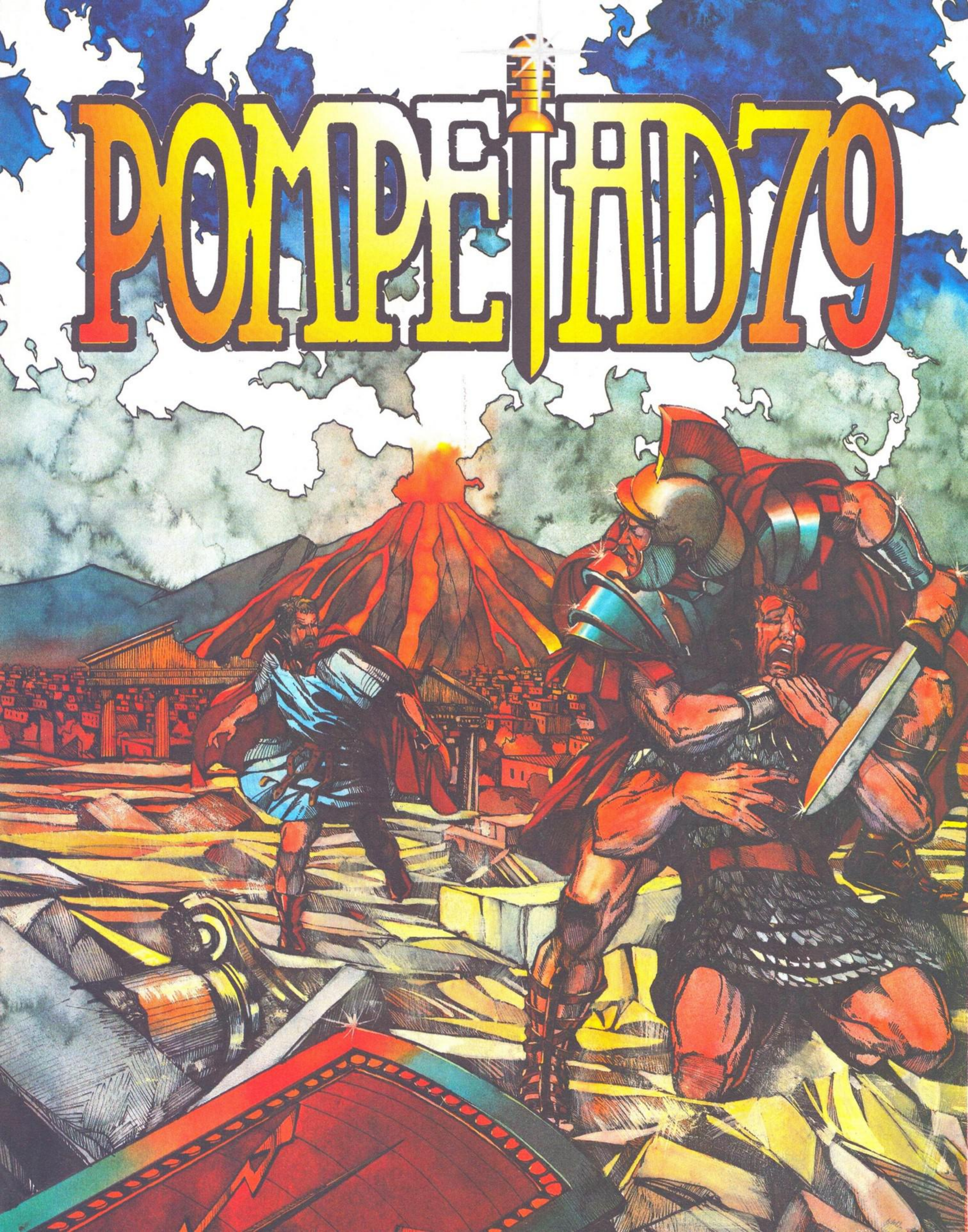
INDIRIZZO ..... CAP ..... CITTÀ .....

ETÀ ..... TEL. .....

INVIANDO QUESTO COUPON COMPILATO A:
HALIFAX SRL VIA G. LABUS 15/3 20147 MILANO
OLTRE ALLE INFORMAZIONI POTRAI PROVARE "**THE OWL**"
PRESSO IL PUNTO CONVENZIONATO PIÙ VICINO A CASA TUA.

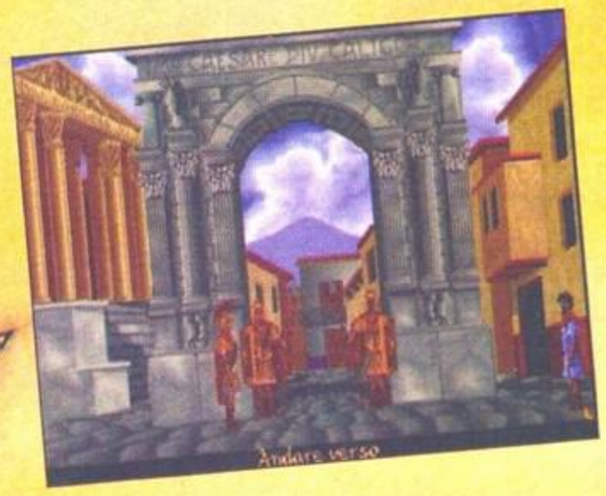
Nei migliori computer shop e negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano
Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406

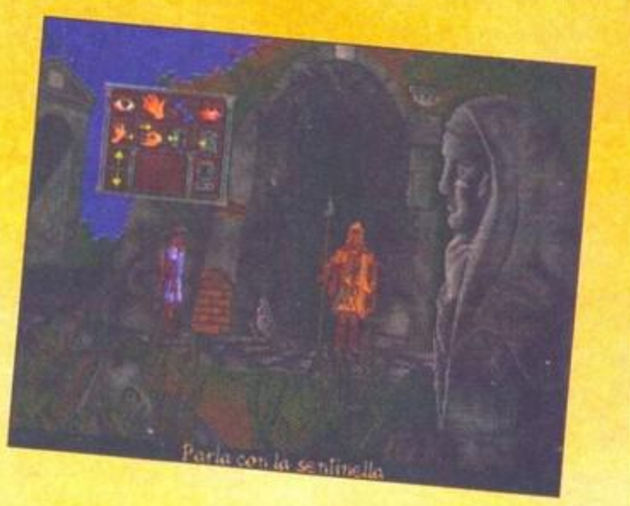

POMPEI AD 79

il Grande Adventure-Game Made in Italy!

Pompei AD79 è un adventure-game la cui storia è ambientata nell'antica cittadina vesuviana alla vigilia della catastrofica eruzione che la distrusse completamente e, contemporaneamente, consegnò ai posteri una testimonianza incredibile sulla vita dei nostri antenati. La storia prende le mosse da una serie di atroci delitti che si verificano a Pompei nel 79 d.C., quando l'Impero romano, al culmine dell'espansione, attraversa la sua fase più pacifica e tranquilla.

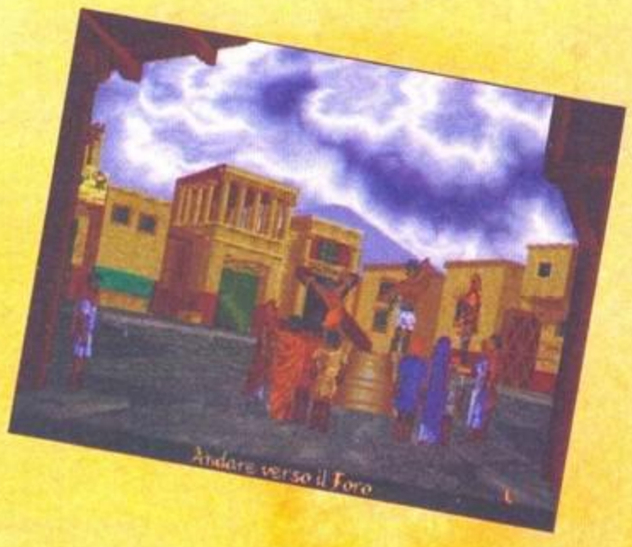


Il protagonista Annius, inviato speciale dell'imperatore, arriva a Pompei per indagare sui fatti criminosi, ma anche per fare piena luce, e possibilmente vendicare, la morte del suo fraterno amico Lentulo, precedentemente inviato a Pompei ed anch'egli barbaramente ucciso. Egli arriva alla cittadina in incognito e con il cuore gonfio di risentimento. Il gioco è interamente grafico e riccamente animato, con grafica bitmap a tutto schermo; i fondali sono in molti casi ricostruzioni fedeli degli ambienti dell'epoca ed anche i personaggi sono caratterizzati in maniera storicamente credibile. Le possibilità sonore delle ultime generazioni dei PC vengono sfruttate appieno con musiche originali ed



effetti sonori. In Pompei AD79, pur essendoci un buon numero di puzzle è privilegiato il lavoro di investigazione. Conversare con i personaggi, oltre che essere spesso divertente, è anche una preziosa fonte di indizi. Per raggiungere la soluzione bisognerà lottare contro forze oscure che intendono distruggere Pompei usando proprio la forza del vulcano. Per aumentare il realismo della storia, tutti i dialoghi sono riprodotti tramite scheda audio in italiano.

Configurazione minima:
Pc MS-DOS 100% compatibile, CPU 80386 o superiore, 4Mb di RAM, Hard Disk, mouse, scheda grafica VGA, CD-ROM a doppia velocità, scheda audio 100% compatibile Sound Blaster, MS-DOS 5.0 o superiore



POMPEI AD79 lo trovi anche a:

- BOLOGNA - **BORSARI** - Via della Liberazione 1
- BOLOGNA - **BRAIN PUMP** - Via Timavo 7/B
- BOLOGNA (Castelmaggiore) - **METRO EMILIA** - Via Saliceto 1
- BOLOGNA (Imola) - **VIRTUAL SHOP** - Via A. Costa 8/A
- CAGLIARI - **COMPUTER DISCOUNT** - Viale Marconi 222
- CUNEO - **ROSSI COMPUTER** - Corso Nizza 42
- FERRARA - **BUSINESS POINT** - Via C. Mayr 85
- FERRARA - **SOFT GALLERY** - Via Mortara 60/B
- GENOVA - **COMPUTER UNION** - Via Molteni 50/R
- GENOVA (Rapallo) - **CARTOTECNICA LO SCHIZZO** - Via Mameli 327/329/331
- IMPERIA (Pontedassio) - **BIT** - Via Nazionale 18
- LA SPEZIA (Sarzana) - **A. COMPUTERS** - Via Emiliana 31/B
- MILANO - **COMPUTER DISCOUNT** Via Montalbino 4
- MILANO - **COMPUTER UNION** - Via Maestri Campionesi 25
- MILANO - **COMPUTER UNION** - Via S. Galdino 5
- MILANO - **MARCUCCI** - Via Fratelli Bronzetti 37
- MILANO - **VOBIS MICROCOMPUTER** - Via Filzi angolo Via Gasparotto
- MILANO (Corsico) - **FANEROS** - Viale Italia 23/25
- MODENA - **NOVIMPRESA** - Piazza Cittadella 30
- PARMA - **ALPHA BIT** - Via M. D'Azeglio 54
- PESCARA - **S.I.T.A.** - Viale Marconi 129
- PIACENZA - **INFORMATICA 2000** Piazzale Roma angolo Via Scalabrini
- REGGIO EMILIA - **COMPUTERLINE** - Via S. Rocco 10/C
- RIMINI - **ZEROUNO** - Viale Rimembranze 55
- ROMA - **CARTA IDEA** - Piazza Villa Carpegna 50/51
- TORINO - **ALEX COMPUTER** - Corso Francia 333/4
- TORINO - **ALEX COMPUTER** - Via Tripoli 179/B
- TORINO - **INTERDATA** - Corso Vercelli 429
- TORINO - **GLM TRADING** - Piazza Derna 231/int.12
- TORINO (Grugliasco) - **ALEX COMPUTER** - Via Crea 10 c/o "Le Gru"
- REPUBBLICA DI SAN MARINO (Serravalle) - **ELECTRONICS S.A.** - Via 5 Febbraio

Prodotto e distribuito da:

FINSON srl - Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
E-MAIL: finson@finson.it

VERSIONE SU CD-ROM A LIRE
79.000
iva inclusa

NEWS

AAA HOLODREAM PROGRAMMATORI CERCASI

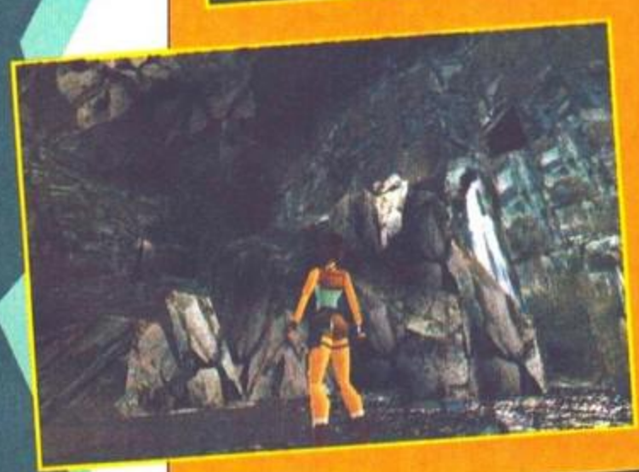
Un'occasione da non perdere per tutti coloro che vogliono lavorare nell'industria del software!
La Holodream Software di Roma è alla ricerca grafici freelance, con esperienza in ambiente 3D Studio 4 e / o PhotoShop 3, per potenziare i propri team di sviluppo di CD-ROM, pagine WWW, e VideoGiochi. E' richiesto il possesso di un computer, e possibilmente di un modem e di un abbonamento ad Internet. Se siete interessati, potete inviare materiale dimostrativo o richiedere ulteriori informazioni alla:

Holodream Software
Grapho House
Via De' Bresciani, 23
00186 - Roma

Tel: 06/6896311
Fax: 06/6869648

Email: f.farenga@agora.stm.it

TOMB RAIDER



La Core Design ha ufficializzato la data di rilascio del suo ultimo prodotto, Tomb Raider. Il gioco, di cui vi avevamo già anticipato alcune informazioni in occasione dello scorso ECTS sarà pronto (salvo i soliti ritardi) per la fine del mese di Novembre. Il gioco ci vede nelle vesti di Lara Croft, una specie di Indiana Jones ipervitaminizzata al femminile, che deve assolutamente recuperare un antico artefatto chiamato "Lo Scion".

All'interno di quattro enormi livelli, la nostra eroina dovrà interagire in un mondo tridimensionale dotato di una vista simile a quella di Fade to Black. Il motore poligonale è totalmente nuovo e promette di girare bene anche sui 486/66. Il nostro personaggio è dotato di un numero incredibile di frame di animazione (oltre 2.000), cosa che gli consente di eseguire salti, tuffi, corse e un sacco di altre cose con un'ottima fluidità. In particolare i salti in corsa ricordano moltissimo quelli di Prince of Persia e durante le nostre nuotate sotterranee ci muoveremo con un perfetto stile a rana. Naturalmente, lungo i livelli dovremo massacrare la solita grande quantità di nemici, quali lupi, orsi selvaggi e alcune altre "strane creature" in cui ci imbatteremo negli ultimi livelli. Non mancano inoltre zone segrete, livelli bonus, piramidi e palazzi sotterranei nei quali scatenare la nostra capacità di risolvere gli enigmi più complicati. Molto notevole è poi il sistema di ripresa, dotato di svariate telecamere da cui, automaticamente, vedere dall'esterno lo svolgersi dell'azione. Naturalmente, non manca poi la possibilità di scegliere manualmente il punto di vista.

FAI SOGNARE IL TUO COMPUTER!

I Cd-Rom interattivi per adulti più venduti al mondo!

Per Computer MS-DOS compatibili e Macintosh.
Vietata la vendita ai minori di 18 anni.

Puoi trovare i titoli Vivid presso:

- ANCONA - **COMPUTER UNION** - Via De Gasperi 22
- BARI - **COMPUTER DISCOUNT** - Via Capruzzi 128
- BARI - **METRO LEVANTE** - Via La Rotella - zona industriale
- BARI - **VOBIS MICROCOMPUTER** - Via Piave 128
- BARI - **VOBIS MAXISTORE** - Via Amendola 170
- BOLOGNA - **CSS COMPUTER** - Via M. Monroe c/o "Shop Ville Gran Reno"
- BOLZANO - **METRO DOLOMITI** - Via Volta 8
- BRESCIA (Roncadelle) - **MIXEL** - Via E. Mattei 37/39 c/o "Le Rondinelle"
- CATANZARO (Catanzaro Lido) - **VOBIS MICROCOMPUTER** - Viale Isonzo 420 c/o "Le Fornaci"
- COSENZA (Rende) - **CONSOL POINT** - Via Vittorio Alfieri P.G.
- CUNEO - **COMPUTER UNION** - Piazza Europa 9.
- FOGGIA - **INFOLAB** - Viale Colombo 144
- GORIZIA (Monfalcone) - **ARMONIA COMPUTERS** - Via Valentinis 3/C
- LECCE - **LINEA UFFICIO** - Via B. Mazzarella 31/33
- MILANO - **COMPUTER DISCOUNT** - Piazza Cadorna 13
- MILANO - **COMPUTER DISCOUNT** - Piazza Clotilde 8
- MILANO - **COMPUTER DISCOUNT** - Via Padova 26
- MILANO - **COMPUTER UNION** - Via Maestri Campionesi 25
- MILANO - **COMPUTER UNION** - Via S. Galdino 5
- MILANO - **PHOTO DISCOUNT** - Piazza De Angeli 3
- MILANO (Cesano Boscone) - **PENATI** - Viale Isonzo 29
- MILANO (Corbetta) - **PENATI** - Via Simone 49/D
- MILANO (Pero) - **AEL** - Via Olona 30
- MODENA - **COMPUTER DISCOUNT** - Via Emilia Ovest 234
- NAPOLI - **COMPUTER HOUSE** - Via Bosco di Capodimonte 72/A
- NOVARA - **PENATI** - Via Mattei 29
- PADOVA - **COMPUTER SACE** - Viale Venezia 61 c/o "Giotto"
- PARMA - **COMPUTER DISCOUNT** - Via Trento 1/D
- PARMA - **WENT INFORMATICA** - Via Fratti 30
- PAVIA (Vigevano) - **PENATI** - Via delle Industrie 321
- PORDENONE - **ARMONIA COMPUTERS** - Viale Grigoletti 22/A
- REGGIO CALABRIA (Palmi) - **PAOLO GUERRA** - Viale Rimembranze 13
- ROMA - **COMPUTER DISCOUNT** - Via Anastasio II 338/340
- ROMA - **COMPUTER UNION** - Via Casoria 20
- TORINO - **ALEX COMPUTER** - Via Tripoli 179/B
- TORINO - **COMPUTER UNION** - Via Oulx 14/L
- TORINO - **COMPUTER UNION** - Via Valperga Caluso 18
- TORINO - **G.L.M. TRADING** - Piazza Derna 231/int.12
- TORINO - **INTERDATA** - Corso Vercelli 429
- TORINO (Grugliasco) - **ALEX COMPUTER** - Via Crea 10 c/o "Le Gru"
- TREVISO (Susegana) - **ARMONIA COMPUTERS** - Via Conegliano 33
- UDINE - **ARMONIA COMPUTERS** - Via Roma 47
- UDINE (Torreano di Martignacco) - **MIXEL** - Via Cotonificio 22 c/o "Città Fiera"
- VENEZIA (Marcon) - **MIXEL** - Via E. Mattei 1/B c/o "Vallecenter"
- VERONA - **MEGABYTE 3** - Via XX Settembre 18
- VERONA (Lugagnano di Sona) - **MIXEL** - c/o "La Grande Mela"
- VICENZA - **COMPUTER DISCOUNT** - Via Monte Grappa 22
- VICENZA (Torri di Quartesolo) - **MIXEL** - Via Pala 20 c/o "Le Piramidi"
- SERRAVALLE (REPUBBLICA DI SAN MARINO **ELECTRONICS S.A.** - Via 5 Febbraio

Distributore esclusivo per l'Italia:

Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
E-MAIL: finson@finson.it

NEWS

Un Quake spagnolo?

Ancora non si è spenta l'enorme agitazione suscitata dall'uscita di Quake (vedi la recensione sul numero scorso) e di Duke 3D, che già cominciano a spuntare dei possibili pretendenti al titolo di miglior sparatutto tridimensionale del 1996. Stiamo parlando di Blade, un nuovissimo prodotto proveniente dalla Spagna, che promette autentiche meraviglie. Il suo motore grafico infatti possiede delle caratteristiche tecniche che sembrano unire la flessibilità e la facilità di creazione di nuovi livelli del motore B.U.I.L.D. di Duke, con il dettaglio grafico e l'eccezionale atmosfera del motore di Quake. Effetti grafici a profusione sono poi facilmente utilizzabili, quali Gouraud shading, texture mapping, illuminazione e gestione delle ombre in tempo reale, oltre a dei bellissimi effetti di nebbia, specchio e traslucenza. Le foto sembrano promettere molto bene, per cui aspettatevi al più presto una più approfondita incursione nel mondo di Blade, dal momento che l'uscita del gioco è prevista non prima del 1997.

Diventate BETA-TESTER di *ultima on-line!!!*

Nel momento in cui state leggendo queste pagine, probabilmente sarà già divenuta operativa la seconda fase di testing promossa dal team di programmazioe della Origin che sta portando avanti lo sviluppo dell'ambizioso progetto di Ultima Online, la versione multiutente da giocare in Internet della famosissima serie di avventure fantasy ideate dal mitico Lord British. Ultima Online vuole infatti essere il punto di incontro di tutti gli appassionati della serie, che pur sparsi per il mondo, intendano giocare nell'universo di Ultima interagendo non solo con personaggi gestiti dal computer ma anche con compagni/avversari umani. La mappa del gioco conterrà le caratteristiche geografiche più importanti (città, monasteri, catene montuose) già presenti nelle varie puntate della serie, più una grande quantità di nuovi posti da esplorare. Saranno inoltre presenti un sacco di caratteristiche interessanti, quali la possibilità di possedere delle case in cui risiedere e in cui riporre i nostri tesori, di ingaggiare degli NPC (personaggi non giocanti) per fare la guardia alla nostra dimora o per accompagnarci durante le nostre avventure, oltre a poter scrivere su tutta una serie di libri, che rimarranno accessibili anche agli altri giocatori, con le informazioni necessarie, ad esempio, per darsi appuntamento ad una determinata ora per formare una compagnia di avventurieri al fine di sconfiggere un drago che infesta i dintorni di qualche pacifica cittadina di Britannia. I giocatori potranno migliorare le proprie abilità andando a scuola o facendo pratica con la supervisione di qualche insegnante, mentre saranno disponibili diversi tipi di armi magiche di cui potremo entrare in possesso portando a termine qualche compito particolarmente pericoloso.

La cosa comunque più interessante è che durante il mese di Settembre *chiunque potrà chiedere di essere ammesso a far parte del gruppo dei beta-tester* e si sussurra che il gruppo sarà formato da diverse migliaia di persone. Se quindi volete vivere un'esperienza indimenticabile da raccontare ai vostri nipotini (non è da tutti poter dire di aver partecipato allo sviluppo di un gioco della Origin...) non dovete far altro che connettervi al sito Internet della casa americana (http://www.ea.com/origin) e catapultarvi sulle pagine web di Ultima Online e riempire il questionario ci richiesta di affiliazione al beta-tester group. Aspettiamo le vostre telefonate con il resoconto dell'esperienza.

THE OWL 3D GAME CONTROLLER

Nell'era del 3D e della realtà virtuale la Pegasus Technologies lancia sul mercato un controller tridimensionale senza cavo che sostituisce il mouse e vi permette un'immersione ancora maggiore nei giochi 3D. Proviamolo!

IL "GUFO" SENZA FILI

The Owl è un dispositivo di controllo indipendente e senza cavi, in grado di immettere dati facendo le veci di un joystick o di un mouse, agendo su tre assi (tridimensionalmente, quindi) e non solo su due come i sistemi classici. The Owl può essere usato al posto di un mouse, assieme ad un mouse grazie ad una specifica configurazione doppia, o per gestire giochi tridimensionali al posto di un joystick (o del sistema di controllo che usate di solito). Il dispositivo proposto dalla Pegasus è costituito da un minuscolo controller con due tasti e un emettitore a ultrasuoni, e da un sistema separato di ricezione da appoggiare sul monitor. Il controller può essere fissato al dito come un anello, oppure può essere appoggiato ad uno speciale supporto sagomato che ne facilita l'impugnatura; per il resto è completamente libero e muovendolo su e giù, a destra e a sinistra, si controllano i movimenti sullo schermo, come con un mouse. Negli ambienti 3D è poi possibile muovere il proprio controller anche avanti e indietro, facendo muovere in profondità nell'immagine su schermo il nostro puntatore, guadagnando una maggiore padronanza della tridimensionalità degli ambienti. Nella confezione, assieme al controller, troverete su un dischetto tutti i driver di configurazione necessari a far funzionare The Owl sia sotto Windows (3.1 e '95) che sotto DOS, per poter girare con tutti i giochi 3D più famosi: da Descent a Doom, da Witchhaven a Hexen, da Dark Forces a Magic Carpet. Inoltre troverete anche il CD con i livelli shareware di Duke Nukem 3D, il nuovissimo e splendido gioco della Apogee, ideale per prendere confidenza con il nuovo dispositivo di controllo. Oltre ai vari driver di configurazione la Pegasus Technologies vi fornisce anche una nutrita serie di programmi demo, sia per DOS che per Windows, con cui fare pratica nella gestione dei movimenti di The Owl e delle sue potenzialità 3D.

PROVE SU STRADA

Vediamo come si comporta The Owl con alcuni dei programmi più diffusi. In testa a tutti c'è naturalmente Windows, dove userete The Owl al posto del mouse. Il controllo che si ha sul puntatore è molto preciso, anche se per operare con la grafica molto raccolta delle finestre resta più immediato il mouse; ottimo invece il feeling con i programmi di grafica, specie quelli 3D, dove The Owl riesce a dare il meglio di sé. La padronanza degli ambienti tridimensionali è decisamente immediata, facilitata dall'ottimo senso della profondità che il dispositivo è in grado di dare, grazie alla sua libertà di movimento assoluta. Sarà un giochetto per voi muovervi lungo una qualsiasi direzione in un ambiente 3D, arrivando comodamente ad esplorarne ogni angolo più nascosto senza il minimo problema. In ambiente DOS le applicazioni maggiormente supportate sono naturalmente i giochi ambientati in 3D e le avventure. Se per questo genere di programmi, dove guiderete il puntatore sullo schermo, vale un giudizio analogo a quello espresso per Windows, un po' diverso è il discorso per i giochi 3D. Abbiamo provato Doom 2, Witchhaven e Duke Nukem, per avere un'idea del comportamento di The Owl: i movimenti sono molto rapidi e proporzionali alla velocità con cui spostate il dispositivo, e il sistema di calibrazione dei controlli è molto preciso e non dà mai problemi di spostamenti indesiderati. Occorre fare sicuramente l'abitudine al nuovo tipo di controllo, che per il tipo di risposta che fornisce all'inizio vi darà qualche problema di precisione nei movimenti (che tendono a superare, di solito, le vostre necessità); ma una volta presa la mano, The Owl vi garantirà un controllo sicuro ed efficace, unico nel suo genere. Non è detto che diventi il vostro metodo di controllo ideale, così come c'è comunque chi preferisce la tastiera anche ai joystick più sofisticati per giocare a Doom; è semplicemente un sistema alternativo valido e originale per partecipare ancora più attivamente ai propri giochi. Se avete la possibilità di usare The Owl su di un monitor grande, allora otterrete il massimo in termini di comodità e prestazioni: una periferica interessante che sarebbe bello provare con un sistema di realtà virtuale o con un casco. Chissà, in futuro...

Antonio Perna

IL NUOVO FILM DI SALVATORES

NIRVANA:

Raggiungere il Nirvana? Beh, Jimi ci riesce con la Marijuana liquida, voi potreste provarci andando a vedere il film...

Siamo in piena multimedialità, non c'è che dire. Nirvana! Questo nome mi perseguita sul lavoro (parlo del famoserrimo omonimo gruppo di Seattle), in vacanza (ho prenotato in un villaggio che si chiama Nirvana, appunto) e ora anche al cinema. Sì, perché Nirvana *è il titolo dell'ultimo film di Gabriele Salvatores al centro dell'attenzione del grande pubblico - oltre che per la love story Lambert/Parietti, scoppiata sul set del film - anche per l'ambientazione futuristica che tanto sembra 'tirare' in questo momento.* Nirvana: *perché su K? Perché innanzitutto, come ormai accade per ogni film che voglia vendere in questo periodo storico, la maggior parte degli effetti speciali sono 'filtrati' via computer. In secondo luogo - ma sempre in primissimo piano - perché si parla di Virtuale.*

IL FILM

Christopher Lambert è Jimi, un intraprendente programmatore di videogames del prossimo millennio. Per un non meglio precisato Natale dei primi anni 2000 ha inventato un gioco chiamato Nirvana, uscita di punta di una delle più importanti mega-corporazioni del pianeta. In apertura del film Jimi sniffa delle fiale di Marijuana liquida e - non si sa se a causa del suo trip personale o meno - inizia il delirio. Un virus, infatti, sembra aver contagiato il suo videogame donando coscienza a Solo, il personaggio principale del gioco (interpretato dall'immancabile - per un film di Salvatores - Diego Abatantuono). A Solo non piace il mondo in cui è costretto a vivere ed è convinto che, per il bene suo e del resto dell'umanità, Jimi debba distruggere il videogame. Per qualche strano motivo - scopritelo da soli - Jimi accetta: qui inizia il vero film, il duplice viaggio reale e virtuale per raggiungere gli archivi della multinazionale che produce Nirvana e cancellarlo definitivamente prima che possa essere messo in commercio. Attraverso gli incontri/scontri che i due fanno e gli scenari che scorrono sullo sfondo (ben 60 differenti ambientazioni costruite per altrettante scene), Salvatores dipinge la sua personalissima visione del mondo odierno nel contrappasso con il futuro (mi sa che non dovevo provare quella fiala che mi ha passato Jimi, non capisco nemmeno cosa sto dicendo...).

IL COLORE

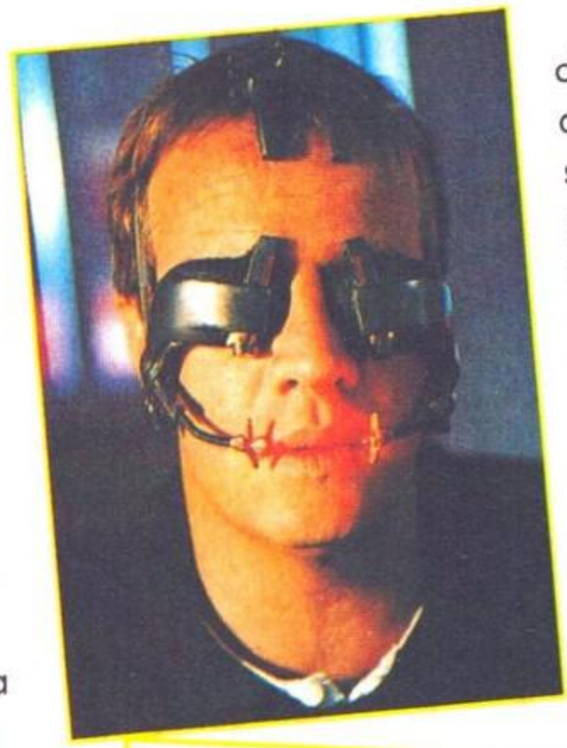
Lisa, Naima, Joystick (tre dei personaggi-chiave del film) sono esempi dell'interdipendenza tra uomo e macchina spinta all'eccesso: la prima - morta - continua a vivere 'in rete', la seconda ha perso la memoria a causa del blackout del computer al quale è connessa; il terzo, infine, è un hacker che si è fatto innestare due telecamere al posto degli occhi ed ha una personalissima visione cromatica del mondo. Utilizzando riprese a colori e in bianco e nero (a volte affiancate, a volte sovrapposte) si hanno tanti 'modi' molto personali di "vedere" la realtà (almeno quanti sono i punti di vista che la osservano): Salvatores in *Nirvana* riprende un certo effetto cromatico utilizzato nel recente passato da un altro grande film-tendenza, *Natural Born Killers* (da noi uscito come *Assassini nati*).

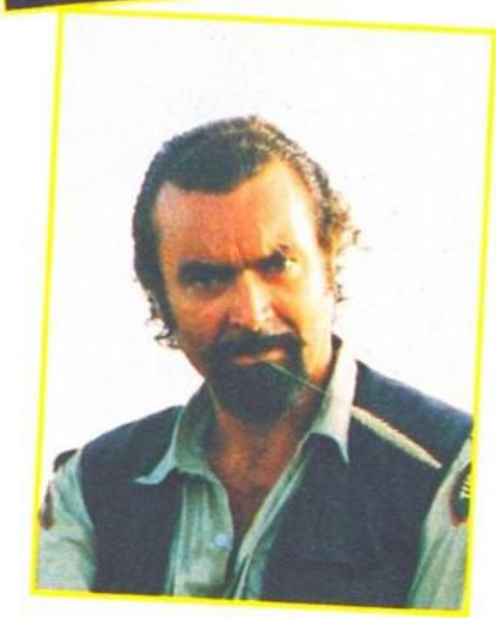
AMBIENTAZIONE

Il film è ambientato in una megalopoli divisa in tre quartieri: Marrakech (express?), Bombay City e Chinatown, che attorniano il blindatissimo "centro storico". Al 'confine' metal detector e polizia regolano i *pellegrinaggi* tra le due zone. Gli scenari

Lambert è il Re dei videogames

futuristi sono stati costruiti nei 100.000 metri quadri degli ex stabilimenti della Alfa Romeo del Portello (a Milano, mi dicono in zona-Fiera) in una atmosfera che sa ancora tanto di lotta operaia e *PC a go-go*, temi ed ambienti tanto cari al regista di *Sud, Mediterraneo, Marrakech Express*. Grande innovazione, per la prima volta appare su un set italiano la figura del Supervisore agli Effetti Speciali Digitali (tale Fabrizio Donvito) che si occuperà di dare al film un'immagine futuristica e futuribile (creare insomma la veste adatta a telefoni, computer, oggettistica varia affinché l'atmosfera sia proiettata al 100% nel futuro).





CURIOSITA'

Occhi aperti sull'arredamento: in mezzo a perfette invenzioni ci sono prototipi non ancora in commercio (come l'ultrapiatto della Apple utilizzato nella scena dell'incontro tra Jimi e Solo). In postproduzione (a Londra) verranno integrati al computer effetti come fumo, luci, vapori, addirittura neve in 3D grazie a computer grafics e un sistema di tecnologia al laser chiamato Cineon. Tra le chicche da collezione: Lambert e Abatantuono sono vestiti da Armani (in un perfetto stile alta moda futurista), un caratteristico Bisio/tassista col suo strampalato mezzo targato CR610 (Corvo Rosso Sei Uno Zero) che qualcuno afferma sia un suo personalissimo tocco di classe al film e Amanda Sandrelli in versione *squillo virtuale*: una prostituta di basso borgo le cui immagini verranno 'retinate' in bianco e nero e che lasceranno trasparire solo determinati colori.

IL REGISTA

Salvatores definisce questo film *neopsichedelico:* "Psichedelia - dice con quella sua aria seriosa/rapita/rapitrice - sono i trip di Lsd ma anche viaggi tramite la meditazione trascendentale, la meditazione tibetana, le esperienze di premorte e di rinascita... e poi i viaggi astrali: l'apertura delle porte della percezione. Ci metto dentro anche i viaggi virtuali: imparate a conoscere il futuro, non ad averne paura". Tanto - aggiungo io - arriva lo stesso.

Luca Fassina

• CURIOSITÀ

JACQUES VILLENEUVE 'Le prove virtuali'

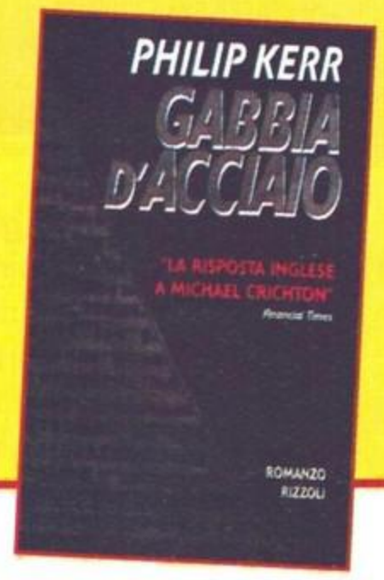
Non ci possiamo credere! Jacques Villeneuve, famoso pilota di F1 e figlio dell'intramontabile mito Gilles Villeneuve, alla domanda: "Ma come hai fatto a fare la Pole Position se è la prima volta che vieni a correre a Spa?", ha risposto dicendo di aver imparato a conoscere il tracciato, dove tra l'altro è giunto secondo al traguardo dopo il mitico Schumacher, giocando a Grand Prix 2 della Microprose. La questione ci incuriosisce ma non ci stupisce più di tanto. Anzi, molti non sanno che parecchi "motori" grafici vengono poi sviluppati da importanti case software per creare, ad esempio, simulatori di volo militari e civili (vedi EF2000). Il realismo raggiunto da Grand Prix 2 con alcuni circuiti è impressionante. Non esiste alcuna differenza tra "finzione" e realtà. Villeneuve ha dichiarato di essere giunto diciasettesimo nella gara "virtuale", che non è un brutto risultato... per un "principiante"! Per migliorarsi dovrebbe leggere i consigli di K che abbiamo pubblicato sul numero di Agosto! A proposito... Perna non andrà a Maranello, dato che "Schumi" ha vinto alla grande!!!

• IN LIBRERIA

GABBIA D'ACCIAIO

Philp Kerr pag. 395 L. 30.000 Rizzoli

Nofshfjskfsk;x,x;v fjdkf,dkg,kdjg gjdgjdjgd kgjdgjksg ghfghnc ngj hcfhfhv jfhf ghfhdh fshfjskfsk;x,x;v fjdkf,dkg,kdjg gjdgjdjgd kgjdgjksg ghfghnc ngj hcfhfhv jfhf ghfhdh fshfjskfsk;x,x;v fjdkf,dkg,kdjg gjdgjdjgd kgjdgjksg ghfghnc ngj hcfhfhv jfhf ghfhdh fshfjskfsk;x,x;v fjdkf,dkg,kdjg gjdgjdjgd kgjdgjksg ghfghnc ngj hcfhfhv jfhf ghfhdh fshfjskfsk;x,x;v fjdkf,dkg,kdjg gjdgjdjgd kgjdgjksg ghfghnc ngj hcfhfhv jfhf ghfhdh fshfjskfsk;x,x;v fjdkf,dkg,kdjg gjdgjdjgd kgjdgjksg ghfghnc ngj hcfhfhv jfhf ghfhdh fshfjskfsk;x,x;v fjdkf,dkg,kdjg gjdgjdjgd kgjdgjksg ghfghnc ngj hcfhfhv jfhf ghfhdh vxfshfjskfsk;x,x;v fjdkf,dkg,kdjg gjdgjdjgd kgjdgjksg ghfghnc ngj hcfhfhv jfhf ghfhdh fshfjskfsk;x,x;v fjdkf,dkg,kdjg gjdgjdjgd kgjdgjksg ghfghnc ngj hcfhfhv jfhf ghfhdhv vv fshfjskfsk;x,x;v fjdkf,dkg,kdjg gjdgjdjgd kgjdgjksg ghfghnc ngj hcfhfhv jfhf ghfhdhf shfjskfsk;x,x;v fjdkf,dkg,kdjg gjdgjdjgd kgjdgjksg ghfghnc ngj hcfhfhv jfhf g fshfjskfsk;x,x;v fjdkf,dkg,kdjg gjdgjdjgd kgjdgjksg ghfghnc ngj hcfhfhv jfhf ghfhdh bkdgkjd ,x,v;x,v;, xldd,fljd dgkdjgk f ghfhdh bkdgkjd ,x,v;x,v;, xldd,fljd dgkdjgkv vvvdgd gdgdg djgkhfhdh



K-1 ANTEPRIMA

AVVENTURA 3D

DARK EARTH

Quake? Avete nostalgia di Quake? Ma date un'occhiata alle architetture di Dark Earth e poi ne riparliamo! Roba da matti...

Dark Earth, ovvero 'terra oscura'. No, non è un reame fantastico celato in chissà quale anfratto spazio-temporale e nemmeno il regno degli Elfi Neri nella terra cava (teoria secondo la quale la crosta terrestre, all'interno, sarebbe abitata esattamente come in superficie ma con una forza di gravità opposta, che terrebbe gli abitanti incollati alla 'terra' spingendoli verso l'esterno. Però... fuochino. Il pianeta in questione è sì la nostra cara, vecchiotta Terra, ma fra qualche centinaio di anni. A dispetto di Greenpeace, degli ecologisti, animalisti, pacifisti e raccoglitori differenziati per la raccolta dei rifiuti la battaglia per un mondo lindo e pulito dove poter appendere le lenzuola ad asciugare senza che diventino similcacca è persa!

PERCHE'? Agli inizi del secondo millennio - lustro più, lustro meno - una cometa di eccezionali dimensioni è passata un po' troppo vicino alla Terra. Nessun progetto umano è stato in grado di evitare l'inevitabile: la sua 'coda' di milioni di frammenti ha investito il nostro Pianeta e lo ha scaraventato con sfiga fantozziana nel buio più assoluto.

Sì, l'oscurità ha coperto la Terra, tutta, indistintamente. Immediatamente la mancanza di luce ha creato un clima invivibile ed estremamente pericoloso: la visibilità è ridotta a poche centinaia di metri, il terreno scivoloso e sconnesso rende praticamente impossibile camminare e spostarsi, nubi di gas velenosi ammantano vaste aree mentre la terra si inaridisce e lentamente muore.

Il male peggiore - se si può fare una hit parade delle sfighe - è il gelo che ghiaccia il respiro nelle narici e diventa ancora più infido e mortale quando viene la notte (non che si noti molto la differenza: il buio è sempre uguale, ma guai a farsi cogliere impreparati e senza un rifugio). In mezzo a tanta desolazione viene da chiedersi di cosa altro si possa parlare: non potranno esserci sopravvissuti... **E INVECE SI'!** Come magari avrete notato facendo attenzione ai telegiornali, la razza umana sembra essere estremamente coriacea. Incidenti aerei a parte, non vi siete

Agli inizi del secondo millennio una cometa è passata un po' troppo vicino alla terra

Dark Earth sarà il primo di una serie di giochi ambientati nella "terra oscura"

mai chiesti come mai in crolli, inondazioni e catastrofi varie ci siano sempre moltissimi feriti ed un numero in proporzione molto inferiore di decessi? Semplice, siamo come la gramigna: una pianta cattiva difficile da stroncare. E in Dark Earth non ci sono eccezioni:

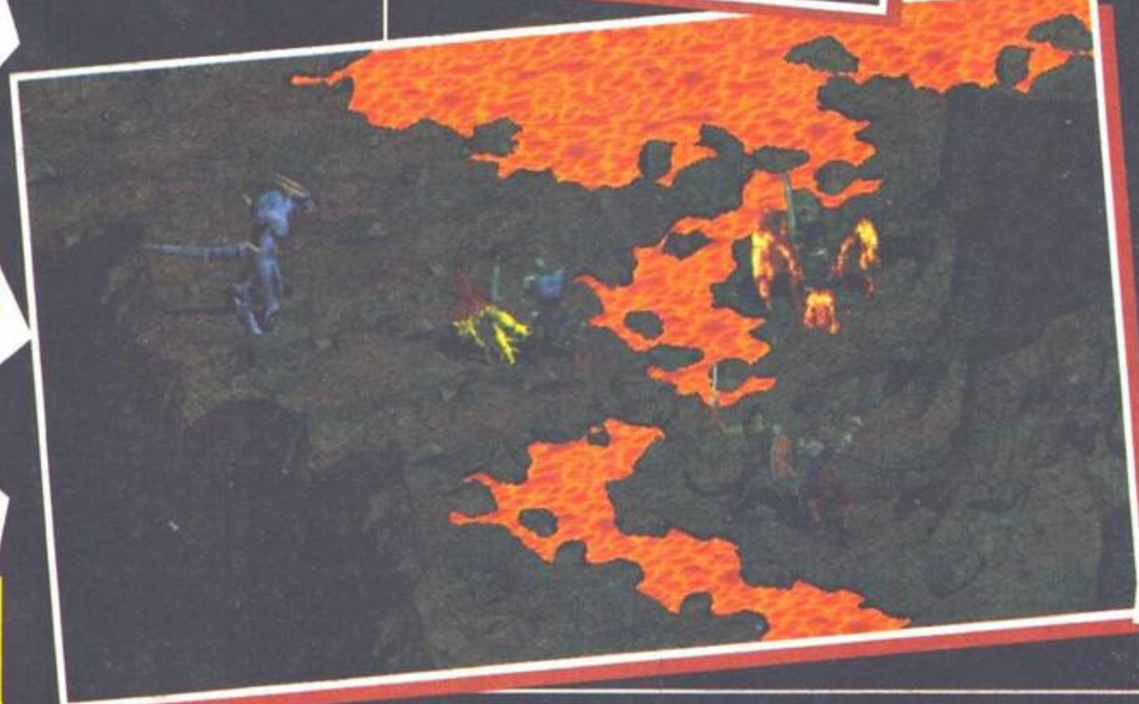
poche privilegiate aree della terra sono rimaste al sole. Si tratta di poche isole civilizzate, luoghi di rifugio caldi ed illuminati protetti dal Dio Sole che fa occhiolino tra le nubi. Queste aree, chiamate "satelliti" sono abitate da persone fortemente unite da un fervore religioso non comune, chiamato la Fratellanza del Dio Sole. Qui sono stati capaci di imparare come il giorno segua sempre la notte, anche la più fredda ed oscura e sono in cerca delle conoscenze perdute per cercare di capire e usare lo strano dono lasciato dai giorni del pre-Cataclisma.
Più importante di tutto devono imparare come controllare, conservare ed irradiare l'energia solare per proteggersi dalla minacciosa oscurità e tentare di ridonare vita alla Terra. Inutile dire come - con queste premesse - la luce sia il bene più prezioso. In assoluto.
LUCI ED OMBRE sono ovviamente essenziali in questo genere di ambientazione. Immaginatevi la Terra del tardo Medio Evo dell'Europa Occidentale (Italia, Inghilterra, Spagna...) dove i materiali da costruzione erano prevalentemente legno e pietra. Le persone circolavano vestite di stracci o - salendo di ceto - in armature di cuoio o metallo. Di conseguenza i colori dominanti di Dark Earth saranno i marroni ed i grigi. Geniali gli effetti della luce in tempo reale che crea emozionanti riflessi sui metalli e perfette ombre su muri e pavimenti, danzando sulle architetture gotiche degli esterni. Per ottenere un gioco così preciso ed estremamente 'reale' la Mindscape di Bordeaux (Francia) ha impiegato sessanta persone per due anni di lavoro. Il risultato è un intero mondo da esplorare con più di cinquanta scenari differenti ripresi da quattromila-novecento angoli differenti, ottanta personaggi in 3D, più di due ore di messaggi parlati e creature animate in real time con oltre tremilacin-quecento dise-gni.Importante dire che la storia non è lineare e si evolve con le scelte dei giocatori,
potendo contare su un solido supporto dato dal minuzioso background di un universo studiato appositamente e creato ex novo. Inutile dubitare - visto l'enorme lavoro di preparazione - che Dark Earth sia un episodio a sé stante e mentre la prima avventura non è ancora nei negozi già si pensa ad un seguito. Dark Earth sarà infatti solo il primo di una serie di giochi ambientanti nella "terra oscura". Con una rifinizione grafica in SVGA 640x 480 a 256 colori, sequenze filmate di collegamento a 32.000 colori, scenari dettagliati in 3D (con Softimage e 3D Studio) ed un audio assolutamente unico al momento Dark Earth è visibile solo su Sylicon. Speriamo che le oggettive difficoltà relative al porting del gioco riescano ad essere superate in breve tempo e che si possa avere Dark Earth per Natale. Almeno sui Pentium.

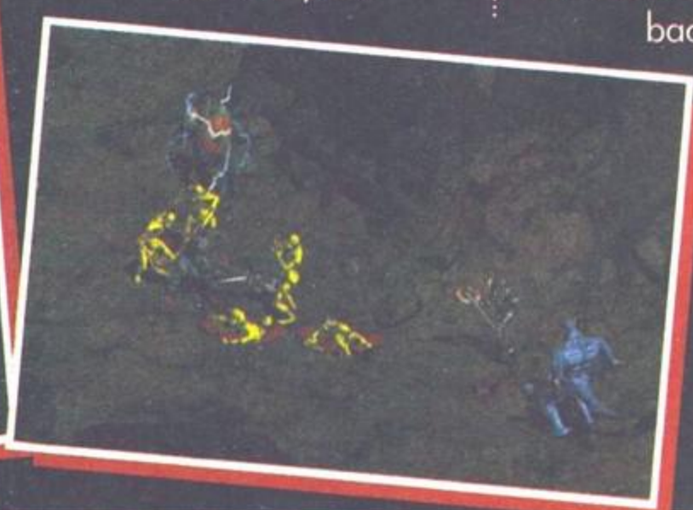
Luca Fassina

DIABLO

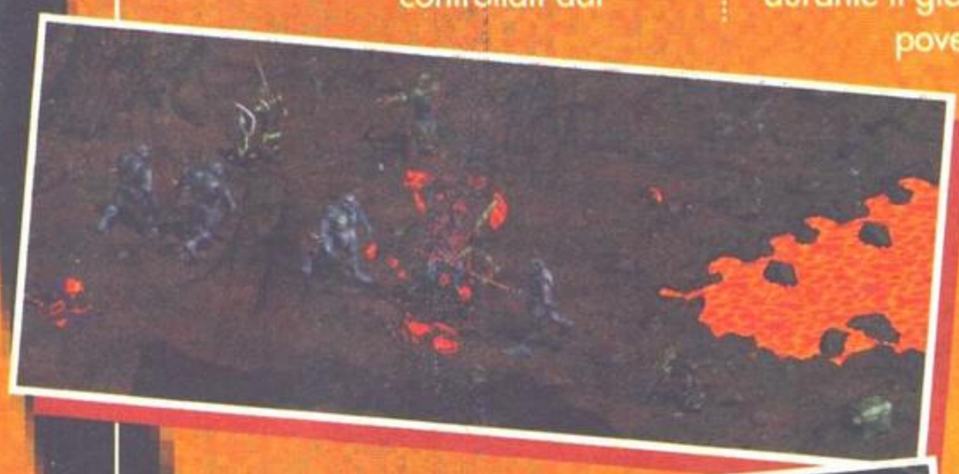
Quando è nata Fantasy'n'Fiction nei nostri cuori c'era un prodotto come Diablo: Gioco di Ruolo su computer in real time!

Agosto pieno. Qui a Milano fa un caldo del *diavolo* , in tutta la città siamo rimasti in due e l'unico a compiacersene è il venditore di birra ghiacciata sotto casa mia, vi lascio immaginare perché. Mentre mi aggiro in mutande e canotta un cicalino familiare mi avvisa che il "mostro" (quella scatola asettica piena di circuiti stampati e spiriti maligni) sta ricevendo materiale da preview. 'Azz, dal tempo che ci mette sta scaricando una *mostruosità* di roba. Buon Monticelli, anche in vacanza pensa al suo omonimo... Bep, bep, beeep. Finito. Calo dalla finestra il cestino con il contante, lo recupero colmo di frozen-lattine e mi spaparanzo davanti alla bestia. Oh *diavolo*! L'imprecazione sorge spontanea, vista soprattutto l'ambientazione di DIABLO, questo nuovo gioco della Blizzard (che tutti ricordiamo per lo strategico Warcraft I e II, e di cui tutti aspettiamo il III° episodio della saga). Si tratta, a prima vista, del sogno di una vita: un GdR (Gioco di Ruolo) per computer. Ma attenzione, qui c'è qualcosina di più. Ad un'atmosfera tipica alla Dungeons & Dragons (in sigla D&D) si aggiungono la tensione e l'adrenalina dei più oscuri corridoi di Doom, grazie anche alla musica che crea i classici tre centimetri di pelle d'oca e scende titillando le terminazioni nervose di tutta la colonna vertebrale. Il progetto è estremamente ambizioso: la dettagliatissima grafica ad alta risoluzione (con possibilità di zoomate) si adatta bene alla prospettiva isometrica (in pratica "dall'alto") che rende al massimo vista la necessità di avere un quadro d'insieme della situazione il più ampio possibile. Diablo è un gioco dove si menano le mani, ma è richiesta anche una certa dose di strategia: a volte è infatti meglio accennare una ritirata per non dover affrontare nemici numericamente e potenzialmente superiori. I movimenti in tempo reale sono ancora più veritieri se si considera l'impiego delle luci: osservate i riflessi e le ombre create da fulmini, lampi, esplosioni magiche e vi renderete conto di quanto siano 'veri'. Grandi anche le animazioni dei mostri agonizzanti: a voi suscita pena o sadica soddisfazione? I personaggi sono customizzabili per razza (dall'umana all'elfica, in piena fantasy-libertà passando per diverse altre sorprese), professione (ladruncoli incalliti, maghi sapienti, valorosi guerrieri...) ed attitudine (il classico 'allineamento' comune a tutti i GdR, il vostro carattere, insomma). Con l'applicazione di una regoluccia - forse - tratta dal regolamento Advanced del sopra citato GdR D&D anche personaggi che non hanno nel proprio background studi di magia (come i maghi od i chierici) potranno lanciare degli incantesimi, anche se con effetti leggermente più sfigatelli. L'accesso rapido ai menu ed all'inventario permette inoltre di "castare" le vostre magie, utilizzare





appositi amuleti e/o oggetti magici e di cambiare l'arma da impiegare in battaglia in tempo reale. Per il momento tutti i PnG (Personaggi non Giocanti, che non significa che "non giochino" - come qualche nostro collega probabilmente ignorantello in argomento di GdR ha tradotto dall'inglese - ma semplicemente che non sono mossi dai giocatori) sono controllati dal computer (in pratica il Master della situazione, per chi mastica un minimo di linguaggio 'di ruolo') ma non è detto che, in un futuro non troppo lontano, non si possa giocare anche con i cattivi. Cattivi raccolti in un bestiario fornitello anzichenò (ma forse sarà il caso di chiamarlo mostriario, vista la spiccata tendenza dei cattivoni di turno ad avere brandelli di carne penzolanti qua e là e fauci ingiallite dall'alito pestilenziale modello 'mattina-dopo-una-nottata-fuori-col-mio-amico-pitone'): demoni di ogni genere, scheletri, zombie, draghi e gargoyle (ma si scrive veramente così?) saranno il materiale col quale dovrete ridipingere i muri dei corridoi che percorrerete. Due i segreti della sicura longevità di questo prodotto, a mio modestissimo ma insindacabile giudizio: la scelta del 'random' e l'opzione 'multiplayer'. Random, parola dalle assonanze quasi esoteriche, si potrebbe agevolmente tradurre dall'inglese come 'casuale, fortuito, accidentale': sarà infatti del tutto affidata al caso la scelta dei livelli e dei panorami incontrati durante il gioco. In parole povere potrete ricominciare a giocare la stessa avventura per decine di volte e - pur rimanendo invariato il gran finale - vi troverete ad affrontare situazioni e circostanze sempre nuove e differenti. Castelli, sotterranei, labirinti e catacombe non saranno mai le stesse. L'opzione multiplayer - gestibile via modem e Internet - darà una definitiva scossa alle avventure 'in solitaria'.

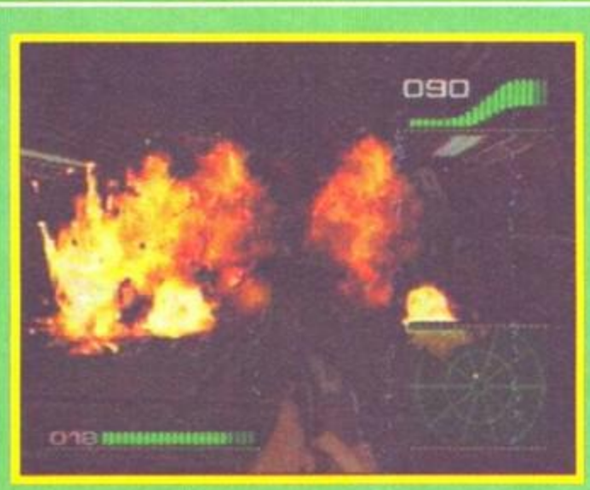


Certamente è bello ed emozionante giocare di notte, al buio, con le cuffie (dopo una certa ora il birraiolo vuole dormire e minaccia di sospendere il rifornimento se sente troppi strilli e spari) ma cosa ne dite di un gruppo di eroi che si muovono assieme, COOPERANDO nelle scelte e nei combattimenti? E dove lo mettiamo il trip mentale del sapere che il mago che al vostro fianco sta castando una tempesta di fuoco sulle orde dei nemici in carica sia controllato da un ragazzo di Tokio? E quella bella guerriera dagli occhi dolci? Dipenderà da un computer tibetano? Ora perdonatemi, ma il mio personaggio sta cercando di 'sottrarre' all'attenzione di un'orda di scheletri un prezioso amuleto. E chissà che non ci si ritrovi via Internet tra le catacombe di qualche castello maledetto. Io sono riconoscibilissimo: sono l'unico ladro che gira con una lattina di birra ghiacciata.

Luca Fassina

Confrontarsi con un mito della fantascienza aliena come Alien, quello con la A maiuscola, non è facile: superate le inibizioni ed il terrore per il (mostro) sacro che rappresenta e fategli saltare le cervella!

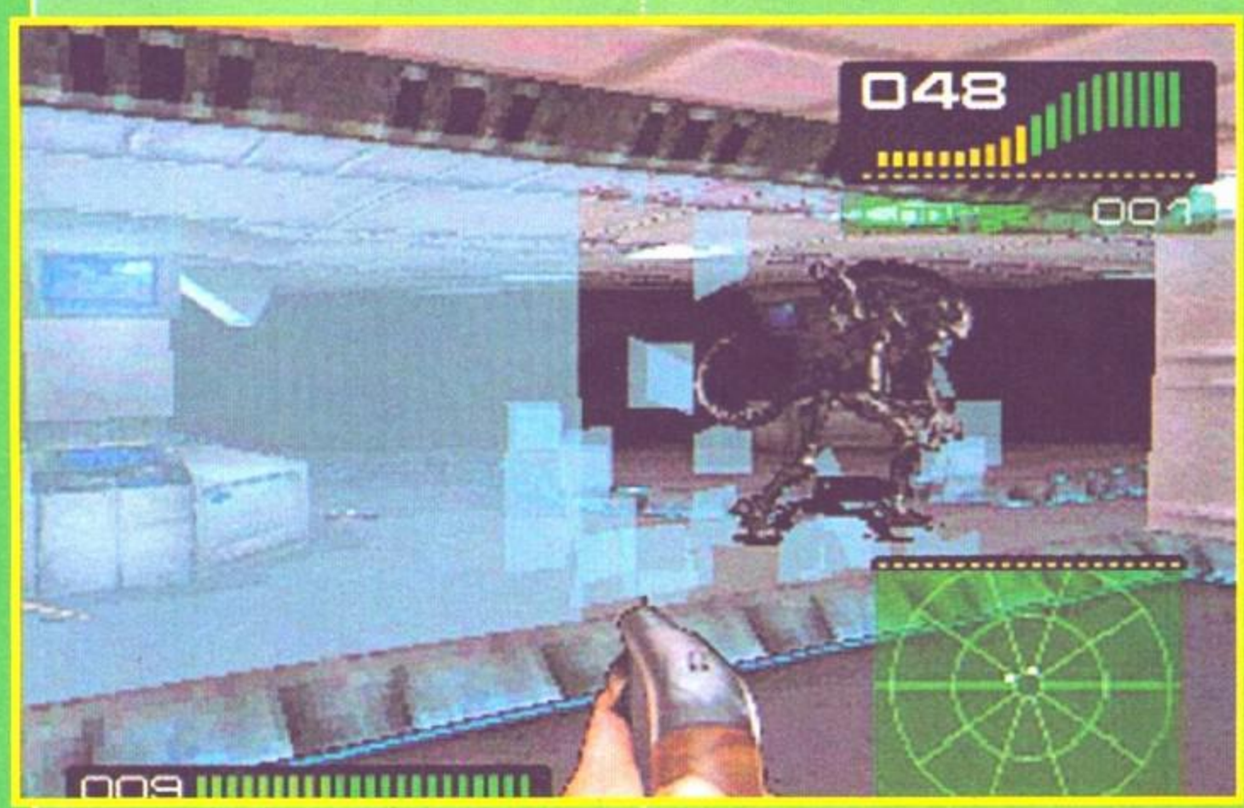
"Un atterraggio su un pianeta piovoso. Il mezzo anfibio scende dal flyer e si dirige verso la Colonia che da qualche tempo non risponde più ai regolari controlli. L'ordine è di individuare il problema e risolverlo. Con ogni mezzo si ritenga lecito ed adatto. Pochi istanti dopo l'irruzione nel complesso di edifici accade il finimondo... i miei compagni che urlano in preda ad un terrore cieco e quelle sagome mostruose che... mio dio! Riesco a malapena a saltare al riparo di un portello a chiusura ermetica prima di finire in bocca a quella... quella cosa. Non ho armi, ho abbandonato il mio fucile al plasma per poter fuggire più rapidamente. L'unica cosa che mi è rimasta è un'insulsa 9mm. Sono rimasto solo, ma allora è l'incoscenza che mi spinge a continuare in questa follia? No, senso del dovere, suppongo. La mia missione è di preparare la strada al corpo dei marines spaziali che sta arrivando. Dopo un profondo respiro riapro la porta. Sono



L'alieno è in agguato e non aspetta altro di farci fuori...

La grafica è pixellosa e troppo veloce per i Pentium

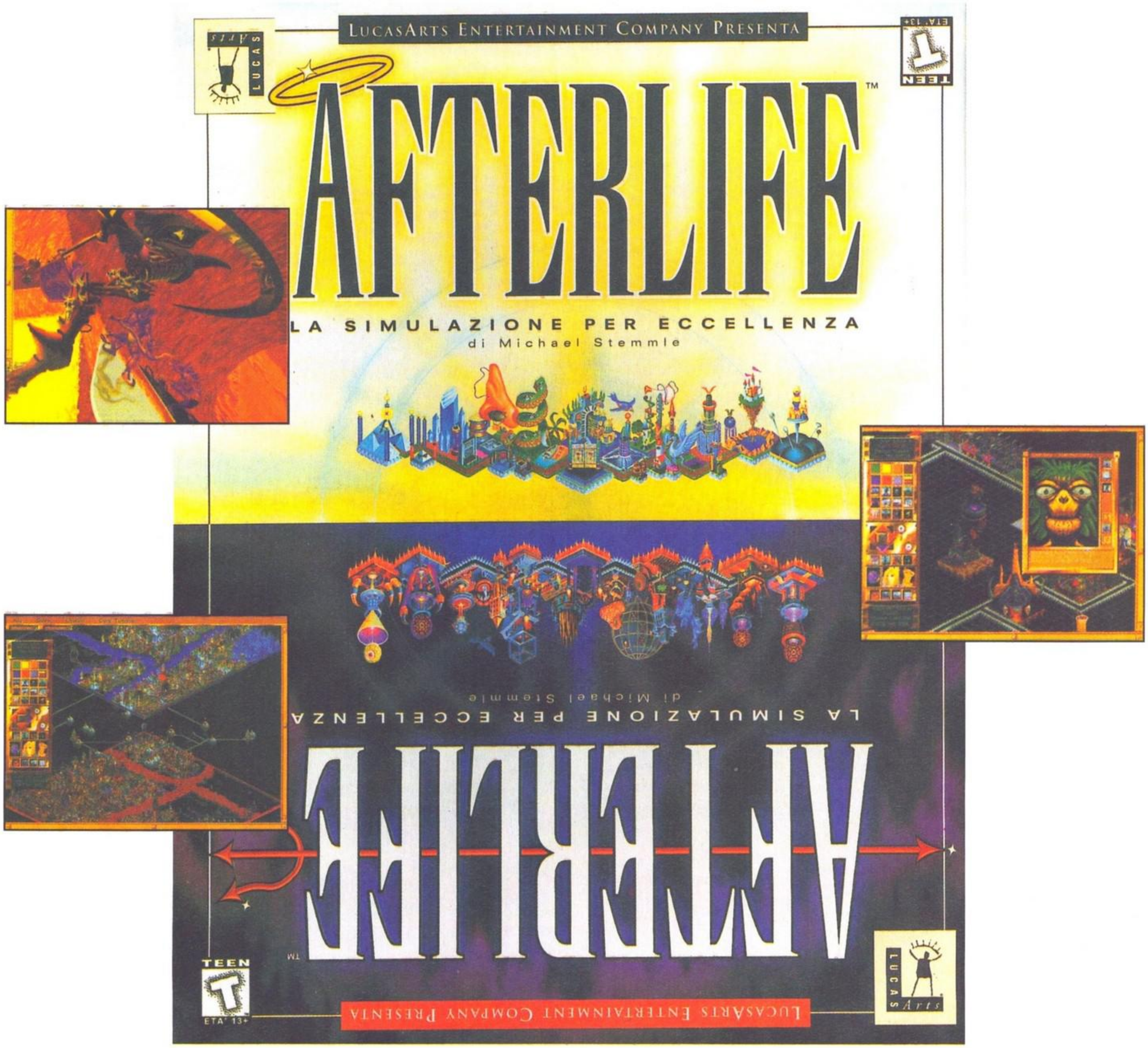
solo in un corridoio dalla strana luminescenza. Cammino verso gli oscuri meandri della base. Ci



sono un sacco di corridoi ma molti sono ostruiti da barili e detriti. E come se non bastasse vedo qualcosa che si muove ma rimane sulla linea della coda dell'occhio: non riesco mai a mettere a fuoco laaaaah". Avete mai provato ad avere un alien in faccia? Una lurida bestiolina strisciante che si arrampica lentamente sulla vostra testa ed inizia a mangiarvi dagli occhi? Con Alien Trilogy sarà possibile, e per niente piacevole. Se siete cinefili o fantascientovori o se negli ultimi anni non siete stati conservati in un impianto criogeno (né criogenico e nemmeno criogenetico, assicura il mio dizionarietto parlante) avrete almeno una volta - magari di sfuggita - sentito parlare di Alien, il famoserrimo filmone con i mostri fetidi dal grosso testone, attorniati dai loro piccoli: dei grossi ragni dalla lunga coda. Ho provato a far girare Alien Trilogy sul mio Pentium e - come riprova - sulla macchina infernale che teniamo in redazione (ed alla quale vanno dati alcuni bambini in sacrificio ad ogni solstizio, altrimenti si incazza). Risultato: sono decisamente deluso. Per chi, amante dello sparatutto, si è esaltato in questi ultimi mesi con Quake e Duke Nukem, abituandosi (non voglio parlare di assuefazione per non allarmare le mamme) ai loro scenari, ad una certa - altissima - risoluzione grafica, alla eccelsa ed eccessiva disponibilità di armi più o meno convenzionali, ecc., ecc., ecc., questo sparatutto risulterà un pochino floscio. La risuluzione grafica è poverella; la velocità eccessiva, studiata per una macchina decisamente meno potente; il 'visore' sullo schermo dà poche informazioni, limitandosi alla quantità di proiettili a disposizione ed alla vita rimasta. Bella l'introduzione del radar che indica con una certa approsimazione l'avvicinarsi degli alieni - qui chiamati xenomorfi - anche se questi si trovano dietro un muro o in una scatola chiusa; attenzione a non transitare sui loro cadaveri: il sangue acido danneggia come il loro morso. Abbastanza ben studiati i labirinti dei corridoi; pochi gli oggetti che trovate 'aprendo' le casse abbandonate sul vostro cammino. Porte e passaggi vengono aperti se si attivano le apposite serrature elettroniche, spesso distanti qualche migliaia di curve dalla rispettiva zona di azione: sono necessarie una buona memoria ed un uso costante della mappa. Per apprezzare Trilogy dobbiamo mettere da parte i paragoni - sì, lo so, anche io faccio fatica dopo le recenti overdose, ma uno sforzo si può fare - e calarci appieno nell'atmosfera, aiutati anche dalla colonna sonora che ben si affianca alle atmosfere darkeggianti del gioco, debolmente rischiarato da qualche neon traballante. Pensate di essere un marine in avanscoperta. Concentratevi su quella sensazione che corre lungo la vostra spina dorsale quando vi trovate all'improvviso un ragnazzo in testa e non sapete da dove sia apparso (se guardate bene vedrete dei grossi buchi per l'aria condizionata...), selezionate come difficoltà 'Xenomania' (Acid Reign e Raging Terror non sono alla vostra altezza: roba da dilettanti) e... dimenticatevi della "Doomgeneration". Almeno per il momento.

Lulubumbum

AFTERLIFE ti permetterà di **creare l'aldilà** da comune mortale. Condito da un disumano senso dello humor, tutto ha inizio in una galassia chissà dove. **Spedire le anime nell'aldilà è solo l'inizio!**



CD-ROM PC

Nelle vesti di **"Direttore regionale spirituale"** il compito assegnatoti dai Poteri Sovrani è di sviluppare due mondi irreali **- Inferno e Paradiso -** contemporaneamente. **Rendi felici miliardi di anime** dando loro i premi e le punizioni che meritano.

Hai salvato la terra dalla distruzione totale, **ma riuscirai a tornarci?** La LucasArts e il leggendario regista Steven Spielberg si uniscono per creare questa **avventura epica** che rievoca un mondo totalmente sconosciuto e pieno di intrighi. Preparati ad **un'esperienza davvero indimenticabile.**

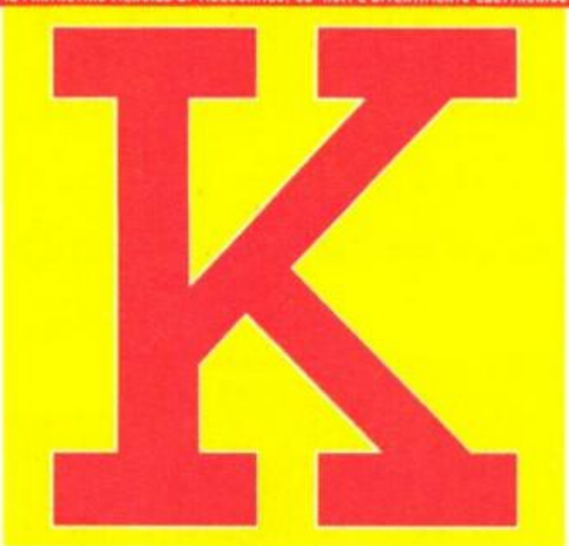
tutto in italiano

Il seguito più atteso del decennio è arrivato. Questo **nuovo capitolo** originale della saga **Star Wars** ti offre una tecnologia grafica all'avanguardia e una trama completamente nuova, dando vita all'**esperienza spaziale interattiva** più incredibile mai vissuta in questa o in qualsiasi altra galassia...

© 1996 The LucasArts logo is a trademark of LucasArts Entertainment Company. Tutti i nomi, i marchi, e le immagini riportate appartengono ai loro legittimi proprietari CREACTIVE

IL FANTASTICO MENSILE DI VIDEOGAMES, CD-ROM E DIVERTIMENTO ELETTRONICO

NEWS
PROVE SU SCHERMO
ANTEPRIME



K BOX
TNT TRICKS'N TACTICS
MULTIMEDIA

TI OFFRE L'ABBONAMENTO PIÙ VANTAGGIOSO

PER TE CON IL 25% DI SCONTO 3 MESI DI LETTURA GRATIS

APPROFITTANE!

SPEDISCI SUBITO LA CARTOLINA DI ABBONAMENTO

ABBONARSI A K HA MOLTI VANTAGGI

UNO SCONTO DEL 25%
e risparmi 18.000 lire

UNA GARANZIA
Prezzo bloccato per tutta la durata dell'abbonamento

UNA FACILITAZIONE
e puoi anche pagare a rate

Compila, taglia e spedisci oggi stesso questa Scheda di Adesione in busta chiusa affrancata come lettera a :
RCS Rizzoli Periodici
Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20123 Milano

Scheda Di Adesione

valida per abbonarsi a 12 numeri del mensile K con il 25% di sconto

Sì mi interessa l'abbonamento annuale (12 numeri) al mensile K con il 25% di sconto. Pagherò il mio abbonamento solo £ 54.000, anziché £ 72.000, anche in 3 rate mensili di sole £ 18.000.
Non invio denaro ora, pagherò solo in seguito, con i bollettini di conto corrente postale che mi invierete.

28796102000

COGNOME .....
NOME .....
VIA ..... N. .....
CAP ..... LOCALITA' .....
PROV. ..... TEL. ...../.....

DATA DI NASCITA
GIORNO .....
MESE .....
ANNO .....
FIRMA .....
del genitore per i minori

Offerta valida solo per l' Italia e per i nuovi abbonati ogni adesione é sottoposta all' accettazione della casa

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto i 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

VERDETTO il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

URBAN RUNNER	24
GENDER WARS	30
CHAOS OVERLOADS	32
SYNDICATE WARS	34
DEADLINE	38
SHELLSHOCK	41
TRACER	44
TELETRANSPUFFI	46
BEYOND THE DARK PORTAL	48
SPACE HULK	50
DEAD KINGS	52
CYBERBYKES	53
EARTHWORM JIM 2	54
ON SIDE	58
SPEED RAGE	70

Si ringraziano:
PERGIOCO 02/29524256, I BELÈE 02/4223771

K PARAMETRI:
Il computerino visualizza immediatamente il coinvolgimento del gioco. Se sbadiglia o sta male è un brutto segno, mentre se alza il pollice o esulta le cose vanno decisamente meglio! Sostituisce in modo semplice ed immediato i vecchi cari K-parametri.

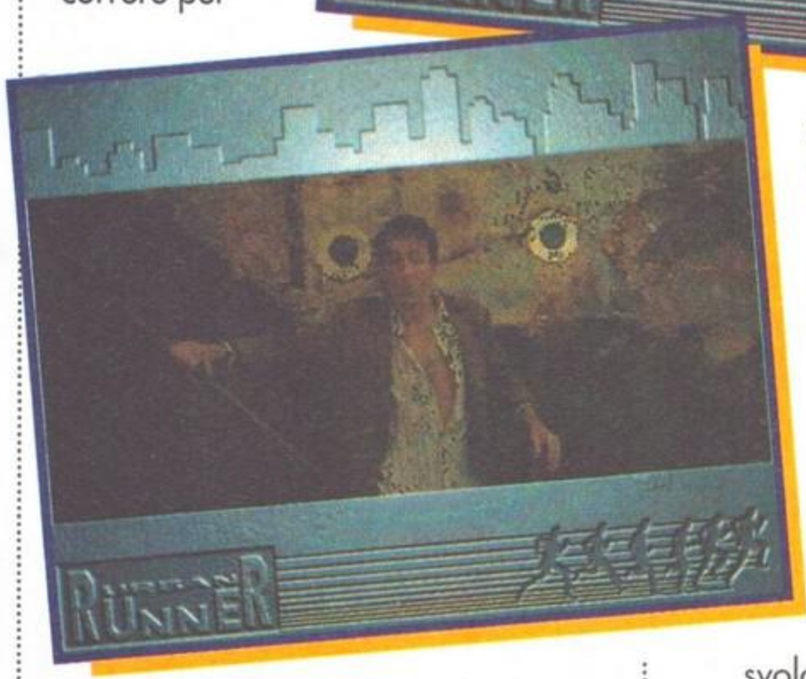
RAPPORTO QUALITA'/PREZZO:
Ovvero se vale la pena di spendere i sudati risparmi per un gioco. Il rapporto è dato dal prezzo del gioco e dalla qualità. L'indice sale ai massimi livelli quanto più il gioco è bello e quanto meno costa.

URBAN RUNNER

GRANDIOSO

Fare il reporter investigativo è sempre stato un lavoro duro, con pochissime certezze e molti pericoli dietro ad ogni angolo; in questo gioco siete proprio un reporter investigativo, e di cronanca nera, per giunta.

Le cose stanno più o meno in questi termini: voi siete Max Gardner, un capace reporter di 35 anni, con un fiuto sopraffino per le notizie che scottano, quelle capaci di coinvolgervi in pasticci di prima categoria. Per esempio in questo momento Max sta indagando su di un esteso giro di corruzione che coinvolge esponenti molto in vista della politica, ed è entrato in possesso di un importantissimo rullino di fotografie, in grado di seminare un bel po' di scompiglio.
Per ottenere informazioni in cambio delle fotografie Max si doveva incontrare in una sauna con Tony Marcos, uno spacciatore di stupefacenti coinvolto in numerosi loschi traffici; ma arrivato sul luogo dell'appuntamento Max scopre che Marcos è stato ucciso nella sauna. Preso dal panico Max scappa prendendo per sbaglio la chiave dell'armadietto di Marcos invece del suo, e viene anche individuato dalla guardia del corpo del trafficante, che inizia ad inseguirlo scaricandogli alle spalle una grandinata di colpi di pistola; e così incominciate a correre per salvarvi la vita, fino a che non finite in un magazzino abbandonato da cui non si può più uscire. E ora pensate ad un modo per fuggire, ma fatelo alla svelta perché il killer vi sta arrivando addosso...



CORRI MAX, CORRI

Il lungo e frenetico filmato introduttivo al gioco vi narra più o meno tutto quanto vi ho detto finora, e vi illustra alla perfezione l'atmosfera della storia che sta dietro a Urban Runner, l'ultima avventura punta e clicca prodotta dalla Sierra. Lo svolgimento del gioco all'inizio non vi spiega gran che delle trame in cui siete stati coinvolti, ma solo per rimandare il gusto dell'esplorazione e delle scoperte ad un secondo momento, più tranquillo e riflessivo. All'inizio l'avventura invece è

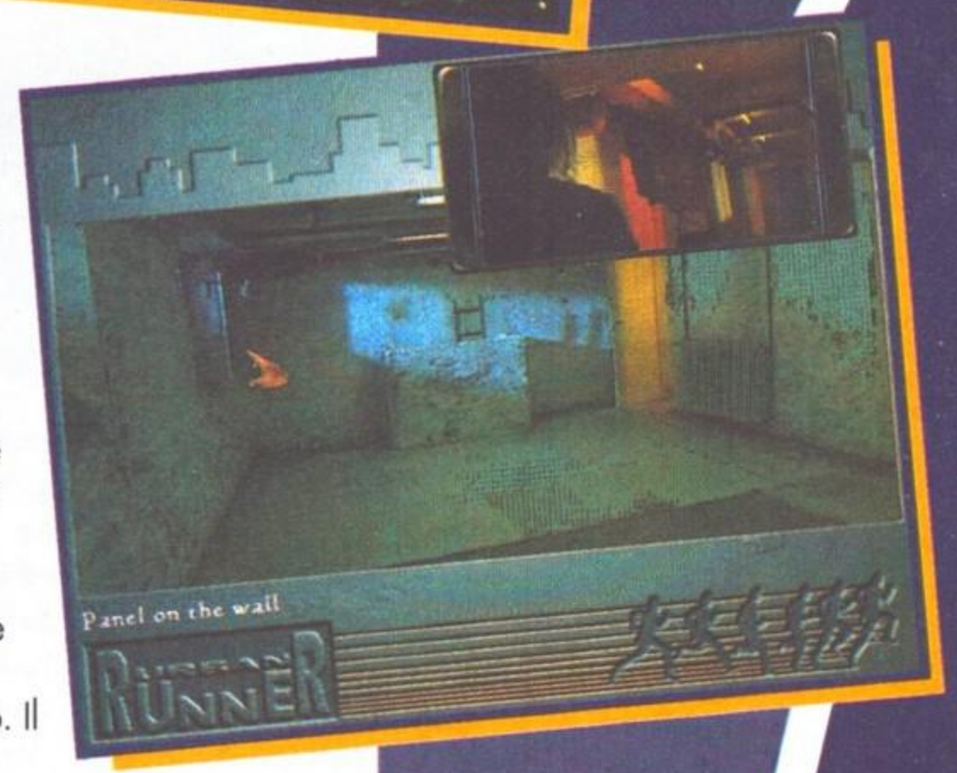
assolutamente frenetica ed incalzante, senza un attimo di respiro, quando vi ritroverete a fuggire da un killer all'altro, solo per scoprire di essere sempre passati dalla padella alla brace. Prima verrete inscatolati in un vecchio magazzino senza uscite, poi finirete in uno stabile in rovina da cui è possibile uscire solo azionando un passaggio segreto a chiusura idraulica; peccato che il tempo a disposizione per ragionare sia sempre troppo poco, visto che alle vostre spalle la maledetta guardia del corpo continua a sbuffare come un orso e a minacciarvi di una morte lenta e dolorosa per quando vi avrà preso. Quando finalmente vi sarete liberati grazie alla vostra astuzia, troverete un assassino grosso come un bue nel salotto di casa vostra che vi sta aspettando con la pistola in pugno: avete solo poche mosse per liberarvi di lui, altrimenti finirete male. Ora avrete una piccola pausa per raccogliere le idee, ma dal momento che avete lasciato i vostri abiti sul luogo del delitto, la polizia ha pensato bene di incriminarvi per l'omicidio di Marcos, quindi non potrete nemmeno rivolgervi alle forze dell'ordine per avere un po' di aiuto. Siete soli contro tutti, e non potete fidarvi di nessuno. E non siamo che all'inizio del gioco.

Lo svolgersi del gioco viene arricchito dall'introduzione della variabile "tempo" da valutare nei propri spostamenti

Questa impostazione da thriller, vissuto sempre sul filo del rasoio, è la caratteristica più evidente di Urban Runner, più ancora che non i lunghi filmati digitalizzati o i dialoghi; è la modalità di sviluppo della storia la cosa che fin da subito colpisce di più del titolo Sierra, il succedersi incalzante degli eventi che non lascia tregua per un istante, capace di catturare la vostra attenzione e di calamitarvi davanti al monitor fino a che non sarete usciti da questa o da quella situazione pericolosa.

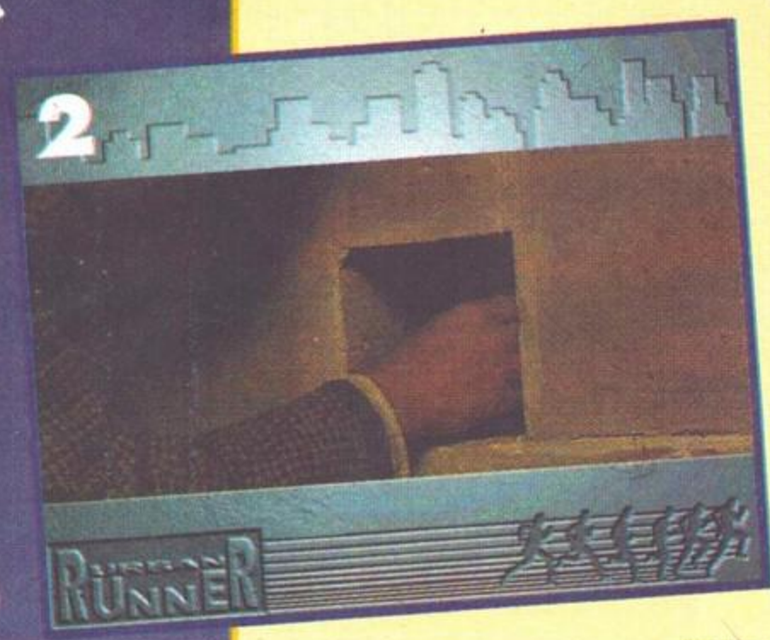
CIAK, SI GIRA IL THRILLER

Urban Runner appartiene alla folta schiera di avventure realizzate tramite copiose digitalizzazioni di lunghi spezzoni filmati; si tratta in pratica di un vero e proprio film interattivo, sulla scia dei vari Phantasmagoria o Gabriel Knight 2, sempre prodotti dalla stessa Sierra. Da questo punto di vista le innovazioni tecniche introdotte da Urban Runner non sono particolarmente rivoluzionarie: le immagini sono state portate a tutto schermo, anche se tagliate in alto e in basso (con un effetto simile al Cinemascope), ed è stata sviluppata una breve animazione per illustrare ogni singola azione che decidete di far compiere al vostro personaggio. Il puntatore attraverso cui si controlla il gioco è (finalmente !) diventato intelligente e indica sia le direzioni che si possono scegliere per muoversi, sia le cose e le persone con cui interagire. In alto un menu a tendina (fatto a forma di telefonino...) permette di configurare il gioco o di accedere all'inventario o all'archivio delle informazioni utili apprese durante l'esplorazione. Interessante è la possibilità di esaminare gli oggetti in nostro possesso con una lente di ingrandimento: in questo caso l'oggetto in questione verrà



LA PRIMA CORSA DELL'URBAN RUNNER

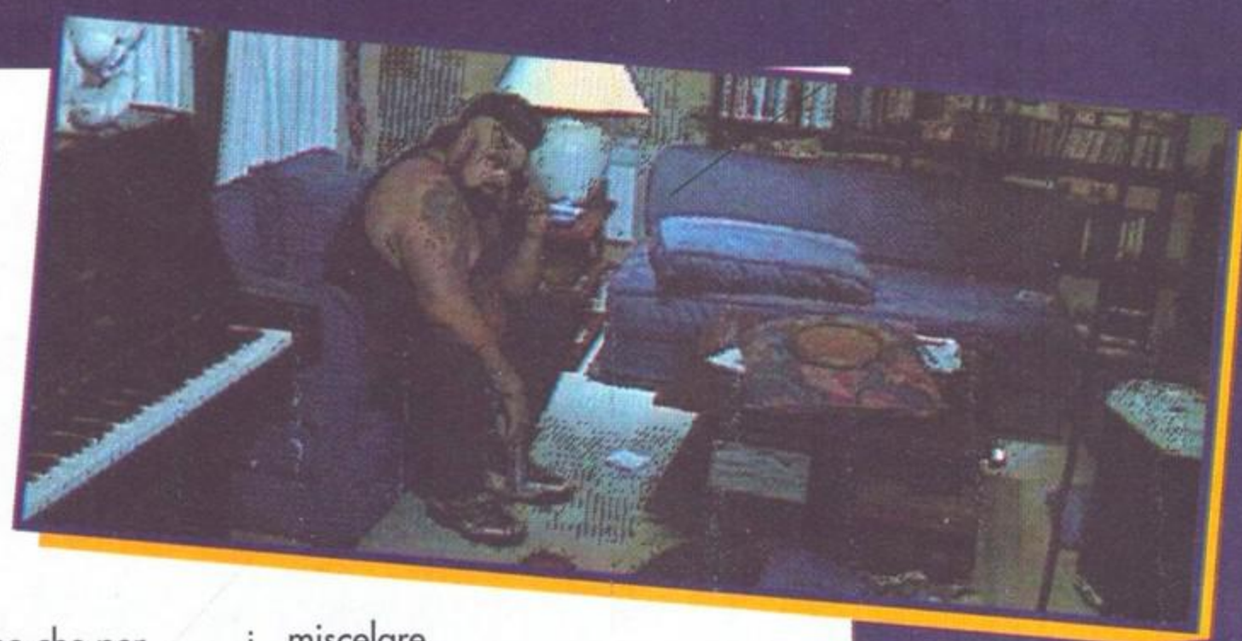
Dopo la fuga sui tetti siete rimasti chiusi in un magazzino; giratevi ed esaminate gli armadietti per trovare un amo e una lenza (foto 1). Legate la lenza alle scale per fare una trappola insidiosa e prendete in giro "l'orango" fuori dalla porta per farlo entrare. Quando si ferma feritelo con l'amo e quando cade a terra frugatelo per prendere il coltellino. Adesso andate in fondo all'edificio, esaminate il muro e usate il coltellino sul mattone centrale (foto 2) per accedere ad una scala che vi porterà nell'edificio abbandonato. Entrate nella porta a destra, giratevi, avvicinatevi agli scaffali, accendete la luce ed esaminateli: troverete la mappa del piano (foto 3 e 4).



Giratevi ancora e uscite; la guardia del corpo vi insegue sempre, quindi studiate i suoi spostamenti nel riquadro (quando compaiono) per cercare di evitarla. Procedete diritti, giratevi ed esaminate la scatola dei fusibili; aprite quello della luce sugli scaffali e mettete il fusibile nella luce del quadro di controllo. Giratevi e uscite davanti. A sinistra esaminate il pannello e segnatevi la combinazione dell'ascensore dei documenti, rifate il giro e tornate ai fusibili. Ora mettete il fusibile sulla scatola della cassaforte, giratevi ed esaminatela: inserite la combinazione che avete letto prima e recuperate il manuale. Leggetevelo e capirete come far funzionare la pompa dell'acqua. Mettete il fusibile nella scatola della pompa e andate nella stanza con le manovelle idrauliche. Qui dovete girare le due manopole fino a fissare il flusso (flow rate) su 576 e la pressione su 2.2 (foto 5 e 6); controllate i valori che impostate sui due indicatori in basso a destra e in alto a destra nell'inquadratura che guarda verso il corridoio. La pompa attivandosi libera il passaggio segreto dall'acqua permettendovi di andarvene finalmente liberi (foto 7)...
Si fa per dire.

rappresentato in 3 dimensioni sullo schermo e potrà essere ruotato a piacere per essere ispezionato da ogni possibile angolazione (cosa già vista in King Quest 7, della stessa Sierra). La struttura incalzante di Urban Runner ha comunque consentito di introdurre un'interessante innovazione anche a livello grafico; durante le fasi in cui sarete inseguiti (per esempio nell'edificio in disuso) la guardia del corpo di Marcos continuerà ad inseguirvi mentre voi esaminate le varie stanze, e a mano a mano che si avvicinerà a voi vedrete comparire in un angolo dello schermo una finestra da cui seguire gli spostamenti del killer. Quando vi arriva troppo a ridosso vi converrà cambiare stanza, cercando di non passare mai dalla sua linea di tiro se non volete ritrovarvi imbottiti di piombo. Lo svolgersi del gioco quindi, pur non avvenendo in tempo reale, viene arricchito dall'introduzione della variabile "tempo" da valutare nei propri spostamenti e durante le proprie azioni, per evitare di finire tra le braccia dei propri nemici.

Alla Sierra garantiscono che per arrivare alla fine di Urban Runner occorrono almeno venti ore continuate di gioco

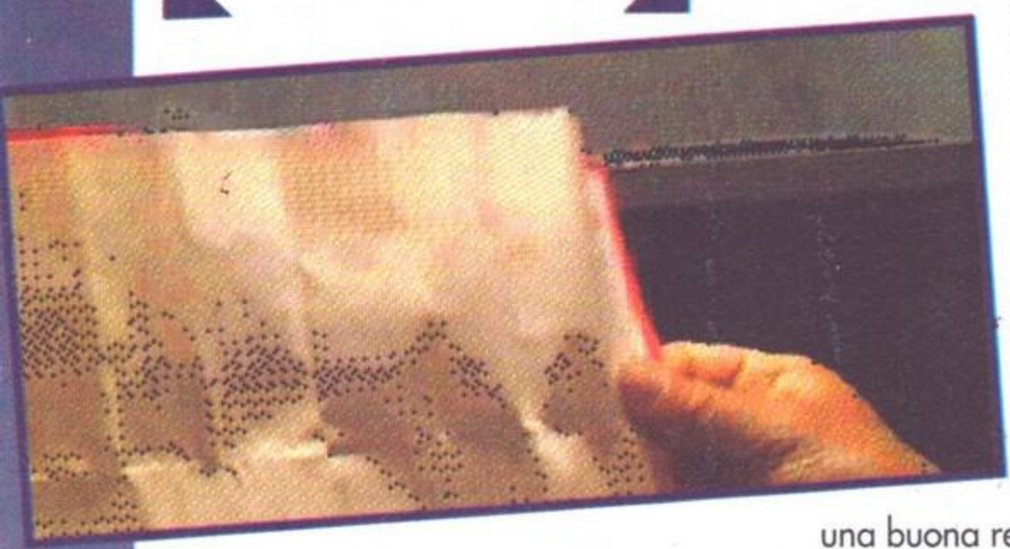


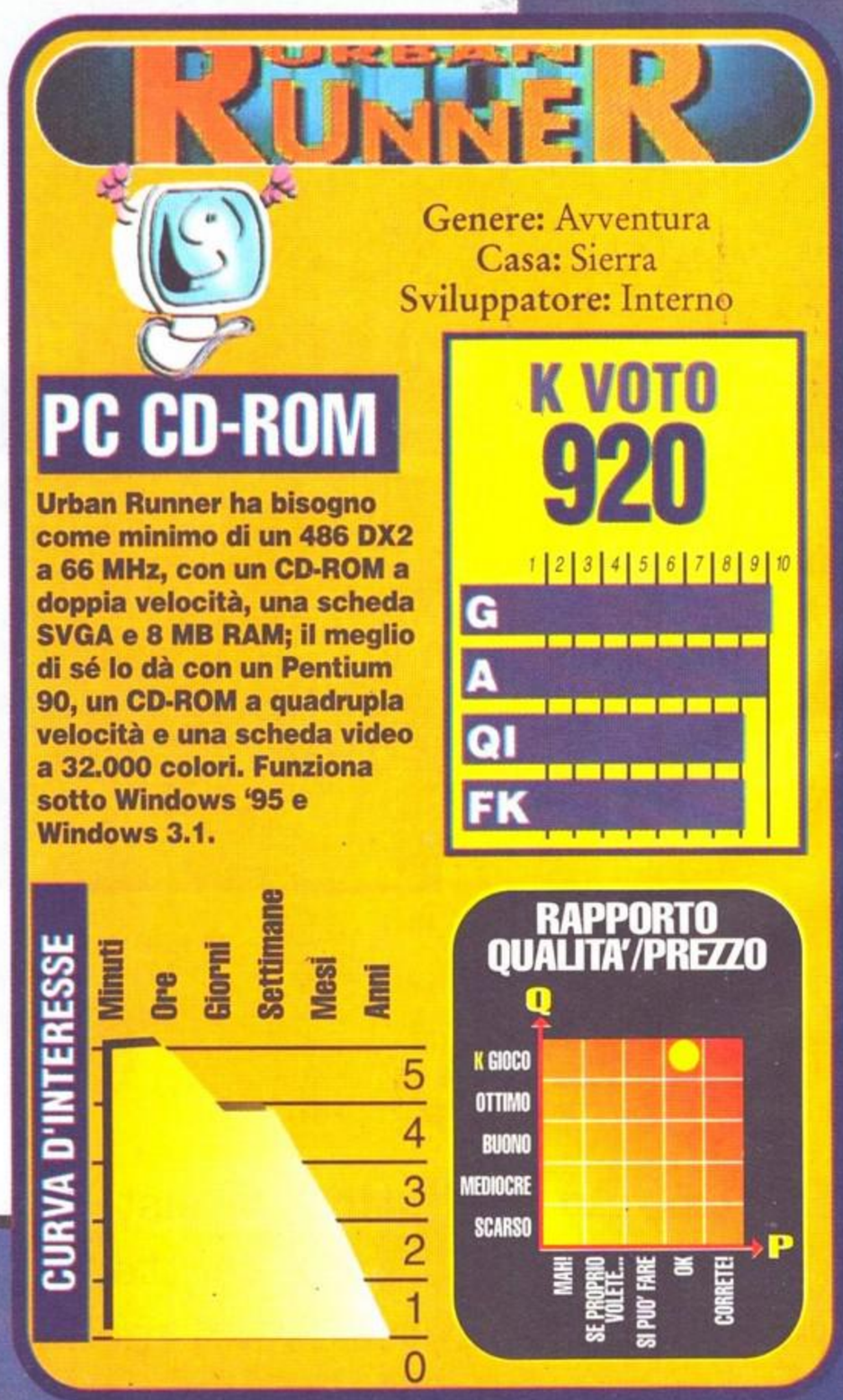
I NUMERI DEL LOTTO

Alla Sierra garantiscono che per arrivare alla fine di Urban Runner occorrono almeno venti ore continuative di gioco, e leggendo le cifre che costituiscono il curriculum del gioco ci si potrebbe anche credere. Le animazioni di Urban Runner arrivano a coprire circa tre ore di tempo, e sono costate quattro mesi di riprese con un cast di 25 attori; gli effetti si vedono, dal momento che l'azione risulta molto realistica e coinvolgente, senza diventare peraltro ripetitiva come altre volte è capitato in titoli di questo genere. L'incalzare degli eventi vi costringerà a non perdere tempo in giro, e la varietà delle ambientazioni non vi farà passare di frequente dallo stesso posto; ad una buona realizzazione tecnica è stato quindi affiancato anche un ottimo storyboard, con un'intelligente regia dei filmati non finalizzata esclusivamente alla creazione di un buon film, ma soprattutto a quella di un divertente videogioco. La resa visiva dei vari filmati dipende in genere dalle potenzialità del computer su cui viene fatto girare il programma, con un evidente miglioramento del livello di dettaglio e dei colori su schermo quando si gioca con un Pentium; ma anche sui computer meno attrezzati i risultati sono più che apprezzabili, specie considerando la dimensione notevole delle immagini animate.

Urban Runner è quindi un buon titolo, capace di miscelare azione non-stop e avventura ragionata in un mix molto ben riuscito, con una storia interessante alle spalle, ben narrata dai filmati. Per gli appassionati di avventure è sicuramente un gioco da tenere in considerazione; ha una sola controindicazione: anche se il parlato digitale è molto chiaro e nitido, è tutto in inglese, e non ci sono sottotitoli.

Antonio Perna





Anno 2055... La terra è sull'orlo dell'estinzione... **I Satelliti hanno rilevato** una nuova potente risorsa di energia conosciuta come PRAXILLIUM tre miglia sotto il livello del mare. **Un nuovo sommergibile** ad alta tecnologia, chiamato **S.T.O.R.M.** viene inviato ad investigare...

C.T.O. S.p.a. Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO) Tel.(051)6167711

CD-ROM PC

Modello di volo realistico: il sistema Advanced Aerospace Engineering fa dell'AH-64D il simulatore di elicottero più realistico mai prodotto. **Collaudato dall'Esercito Statunitense.** 5 modi di volo. **Più di 250 pagine** di informazioni tecniche della **Jane's Information Group.**

Velocità... Invisibilità... Agilità... La nuova generazione di combattimento aereo del primo periodo del **XXI secolo**.

Tutti i nomi, i marchi, e le immagini riportate appartengono ai loro legittimi proprietari CREACTIVE

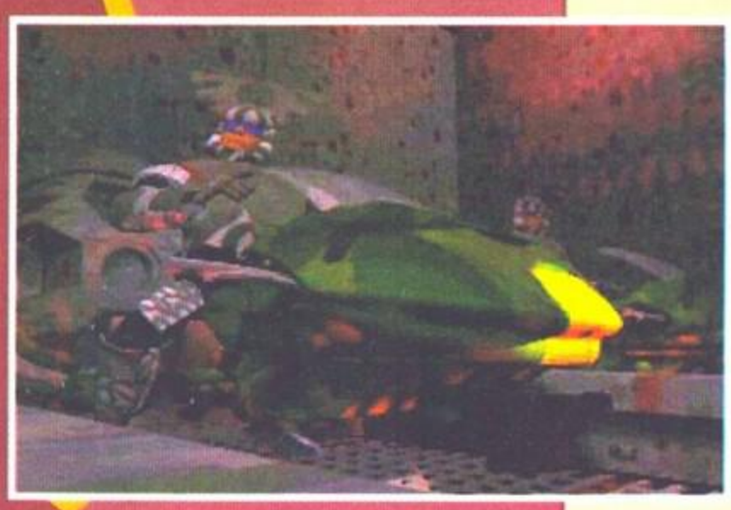
Alla guida delle vetture più prestigiose che toccano velocità supersoniche, percorrete strade di un realismo stupefacente, misurandovi con vari tipi di ostacoli. **Quattro modalità di gioco** tra cui il duello via modem.

PC CD-ROM

GENDER WARS

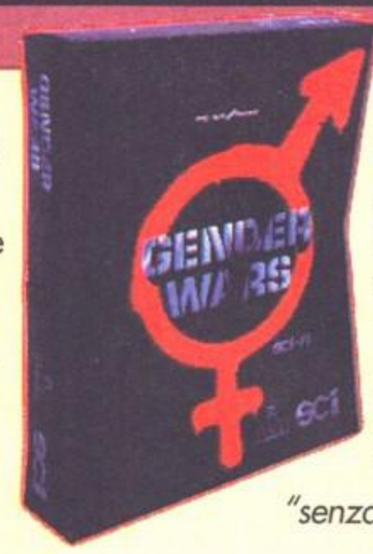
La SCI ci propone in un futuro paradossale e cibernetico un gioco di azione e strategia che ricorda molto da vicino Syndicate.

Ricordate le vecchie partite di pallone "maschi contro femmine" di quando eravamo ragazzini? Ecco, fondamentalmente Gender Wars si basa sullo stesso concetto, estremizzandolo fino al paradosso: la competizione tra i sessi è sempre stata una delle molle che hanno mosso le dinamiche di sviluppo dell'umanità. I *"sei una femminuccia e ti batto quando voglio"* o i *"sei il solito maschio proprio cretino, tié!"* hanno costellato moltissimi dei nostri incontri/scontri con gli esponenti dell'altro sesso. La stessa cosa, opportunamente ingigantita e buttata sul ridere, capita anche in questo gioco sviluppato dalla The 8th Day e prodotta dalla SCI. Siamo infatti catapultati in un lontano futuro in cui il genere umano si è andato progressivamente dividendo a causa di un profondo solco di diffidenza che va a separare gli appartenenti ai due opposti sessi. Siamo addirittura arrivati al punto in cui uomini e donne, opportunamente addestrati alla vita militare, hanno cominciato a scontrarsi con le armi! Ci si rinfaccia ormai ogni minima cosa, passando da una fase di ripicche e ripicchette ad uno scontro ormai aperto e dichiarato, una guerra all'ultimo sangue che vedrà vincitore uno solo dei contendenti.



IL GIOCO

In questa situazione capitiamo noi, che dobbiamo prendere il comando delle operazioni militari tattiche di una delle due fazioni in lotta. Dopo aver scelto da quale parte stare (datemi retta: è divertentissimo comandare le gentil donzelle...), dobbiamo attrezzarci per la missione da compiere. Su uno schermo ci verrà raccontata e descritta in ogni minimo particolare il compito che ci aspetta, e in base a questo, dovremo poi scegliere quali dei nostri soldati riterremo più adatti a completare con successo gli obiettivi prefissati. Naturalmente, come in ogni gioco che si rispetti, non può mancare il solito menu di armamento, che comprende l'usuale arsenale di mitragliatrici, laser, cannoni al plasma, missili, bombe, ordigni intelligenti, ecc. Addirittura esiste una specie di "copertura aerea", che sgancerà una bomba sparalaser estremamente distruttiva e pericolosa. Le missioni a nostra disposizione sono le più disparate: si va dalla semplice "spedizione punitiva" in cui praticamente dobbiamo uccidere e/o distruggere ogni cosa che ci capiterà davanti, a delle missioni difensive, in cui dovremo resistere a piè fermo di fronte ad un attacco in forze del nemico. Molto simpatico è poi il fatto che dette missioni, forzatamente simili per tipologia in entrambi gli schieramenti, siano state adattate a seconda del sesso che le deve eseguire. Ad esempio, se dovremo disabilitare la rete informatica nemica, impersonando gli uomini ci verrà ordinato di far esplodere il cervellone centrale della rete, mentre giocando con le donne il nostro compito sarà quello di inserire dei "virus spia" all'interno del sistema, in modo tale da poter carpire le informazioni più segrete *"senza che quegli stupidi di uomini se ne accorgano"*.



La grafica è davvero bella. L'opzione SVGA permette una coreografica risoluzione di 640x480

LA SCELTA DELLA SQUADRA

Anche la fase di scelta dei membri della squadra impegnata nella missione è particolarmente interessante: dovremo decidere quanto numerosa dovrà essere (da una a quattro persone) e che tipo di caratteristiche dovranno avere i membri che la formeranno. Infatti, ciascun omino (o donnina) possiede diverse caratteristiche statistiche quali intelligenza, accuratezza nella mira, prontezza di riflessi e sangue freddo, oltre naturalmente al più classico di tutti i parametri presenti nei giochi di questo tipo: l'esperienza. A

seconda dell'esperienza maturata poi, tutte le caratteristiche dei combattenti saranno incrementate, e vedremo il nostro soldatino passare dal rango di recluta a quella di soldato scelto, fino ad arrivare al posto di capo squadra. Quest'ultimo grado è particolarmente importante da raggiungere, dal momento che ogni missione richiede almeno un caposquadra alla testa del nostro drappello. Per cui, senza caposquadra saremo game over. Interessante è poi l'opzione grazie alla quale allenare i nostri soldati: per alcune missioni risulteranno indisponibili, ma dopo il periodo di training arriveranno in piena forma e con le loro caratteristiche notevolmente aumentate.

GRAFICA E SUONO

La grafica è davvero bella. Grazie all'opzione SVGA si può utilizzare una risoluzione basata su un coreografico 640x480 che copre una vasta area di gioco, fornendo così un'ottima visione di insieme delle zone urbane in cui stiamo giocando. Infatti tutta l'azione si svolge all'interno di vastissimi complessi sotterranei dettagliati benissimo: incontreremo telecamere a circuito chiuso, carri armati, androidi corazzati, parchi, giardini, negozi e persino discoteche! Tutto è perfettamente cesellato, mostrando di ogni oggetto anche i minimi particolari. Basta guardare le foto per accorgersi dell'enorme attenzione prestata e della grande atmosfera che ne deriva. E' poi possibile distruggere praticamente ogni cosa: infrangere vetrate, far esplodere auto e moto, ridurre a pezzettini computer e console, addirittura far brillare i condotti di energia, che con una splendida azione a catena distruggeranno ogni cosa presente sul loro percorso.

Anche l'aspetto sonoro è di buon livello, con esplosioni, urla e delle ottime voci digitalizzate che durante il briefing ci spiegheranno come risolvere al meglio le varie missioni. Un piccolo appunto va fatto invece ai brani su CD, che pur essendo belli, sono a mio parere troppo pochi (solo 5).

LA GIOCABILITA'

Il sistema di controllo è abbastanza buono, anche se non troppo soddisfacente: a differenza di Syndicate, in cui si poteva dire a ciascun singolo omino che cosa fare, in Gender Wars siamo sottoposti ad una rigida disciplina gerarchica, per cui se scegliamo ad esempio di muovere il soldato numero 2, anche il 3 e il 4 lo seguiranno automaticamente, col rischio che possano combinare dei pasticci. Infatti, spesso i nostri uomini si lasciano prendere dal gusto della distruzione, sparando automaticamente a tutto ciò che si muove anche se non lo vogliamo e ciò è contrario agli obiettivi della nostra missione. Particolarmente frustranti sono infatti i casi in cui, pur dovendo fare dei prigionieri, i soldatini che ci accompagnano si mettono a massacrare senza pietà coloro che invece dovremmo rapire, compromettendo così di fatto l'esito della missione. Ciò influisce a volte negativamente sulla giocabilità complessiva del prodotto, costringendoci a combattere più contro i nostri sottoposti più recalcitranti che contro gli effettivi avversari...

La struttura dei livelli è davvero ottima, essendo enorme e ben congegnata, in modo da rendere ogni missione sempre una nuova scoperta.

CONCLUDENDO...

Gender Wars è senza dubbio un buon prodotto. Possiede una grafica di alta classe, un buon sonoro e 24 scenari non facili da finire. Gli unici appunti da muovere possono andare verso una non perfetta calibrazione della giocabilità (gli omini a volte decidono troppo di testa loro) e l'impossibilità di salvare il gioco a missione in corso. Si tratta di due piccoli nei che impediscono al prodotto di issarsi nell'olimpo dei K-giochi di pochissimo: un vero peccato. Comunque sarebbe un delitto non dare almeno un'occhiata a questo gioco, dal momento che lo humor diffuso lungo tutte le missioni rende il programma divertente da giocare.

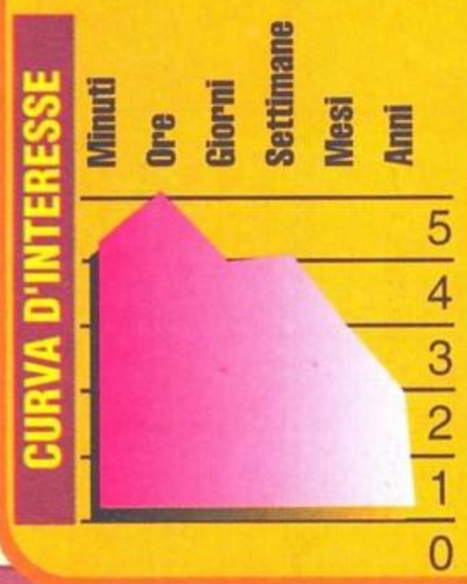
Giampaolo Moraschi

GENDER WARS

Genere: Sparatutto
Casa: SCI
Sviluppatore: THE 8TH DAY

PC CD-ROM

Per girare bene il gioco necessita di un Pentium/90 con almeno 8 megabyte di RAM (meglio16). Le schede audio supportate sono tutte le più diffuse, mentre lo spazio su Hard Disk ammonta a circa 20 Mb. Vivamente consigliato l'uso di una scheda video SVGA.



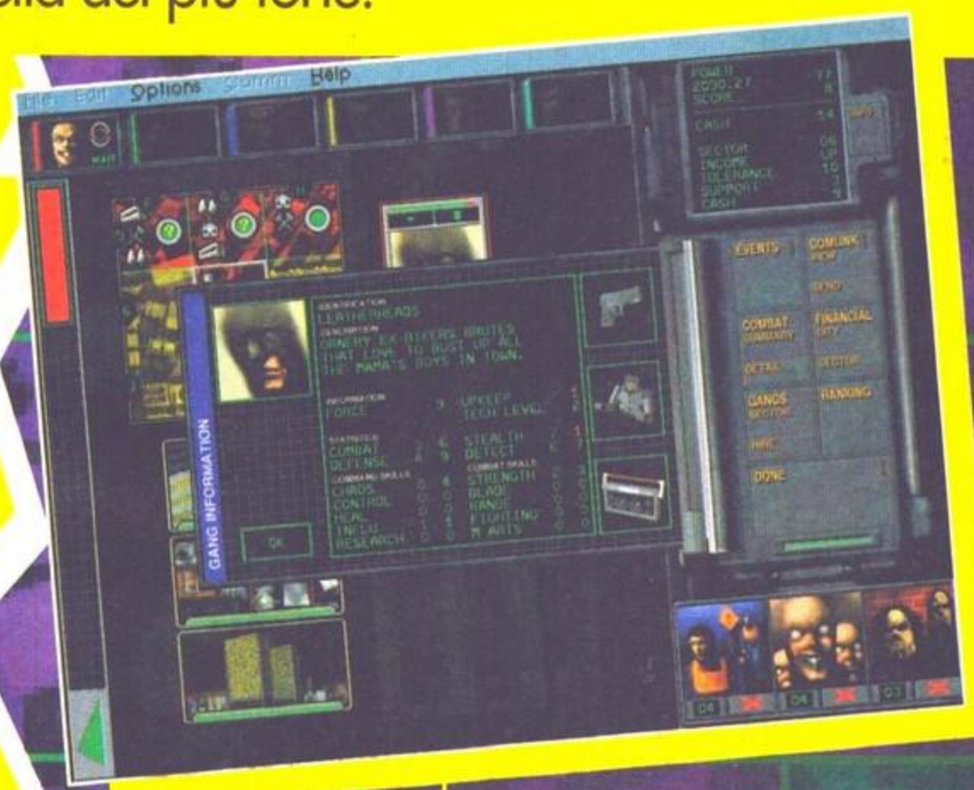
PC CD-ROM

CHAOS OVERLORDS

APPASSIONANTE

Voi siete un signore del "Caos" e la vostra unica ambizione è il potere che lo sfruttamento e la brutalità possono darvi.
La città sarà il vostro agnello sacrificale sull'altare del disordine: nessuno scrupolo, nessuna pietà per i più deboli.

In un futuro poco lontano, le città saranno trasformate in vere e proprie nazioni. Il mondo freddo e inospitale delle metropoli sarà dominato da potenti criminali senza scrupoli. La lotta per il potere sul territorio sarà tutt'altro che pacifica: i signori del "Caos" trasformeranno le sconfinate città in un terreno di battaglia dove l'unica legge è quella del più forte.



In un mondo tinteggiato dai colori freddi e cupi dell'acciaio, della plastica e delle luci al neon, il vostro potere si sparge come un virus per le tentacolari vie della città.
Un unico ostacolo si oppone ai vostri progetti; sulla via che porta alla realizzazione del vostro sogno, avrete a che fare con altri pretendenti al trono di signore assoluto del crimine.
Altri coltivano i vostri sogni di gloria e distruzione e non sarà facile ,una volta ottenutolo, tenere saldo lo scettro del dominio.
Grande arguzia e abilità è richiesta per questo compito e il prezzo da pagare per gli sconfitti è il più caro; ma questo fa parte del gioco, è il tributo da pagare al demone della malvagità... Sarete all'altezza di tale compito?
La New World Computing, che ci ha abituati alle atmosfere fantasy di "Might And Magik", ci propone un prodotto e un'ambientazione del tutto diversi.
Certo l'ambientazione "cyberpunk" di Chaos Overlords non si può dire originale: quante volte abbiamo sentito parlare di metropoli del futuro devastate dalla criminalità e dalla corruzione, quante volte ci è toccato sorbire queste atmosfere cupe e senza speranza che speriamo mai si realizzino sul serio! Ma la possibilità di mettersi a capo di un'organizzazione criminale, di passare dall'altra parte della barricata e per una volta schierarsi con i più cattivi, suscita un inquietante ma seducente fascino.
Chaos Overlords è un gioco di strategia, il vostro compito è quello di impossessarvi del maggior numero di territori possibile all'interno della città.
Il vostro potere si basa sulle attività criminali dei vostri uomini: dovrete reclutare e organizzare bande di assassini per impadronirvi delle ricchezze della metropoli.
Il terreno di battaglia sul quale dovrete giocare è quanto mai essenziale: una griglia di otto quadrati per otto simbolizza la città; sulla destra dello schermo una finestra mostra le informazioni che riguardano la vostra organizzazione.
Saprete attraverso di essa il numero degli uomini al vostro comando, le vostre risorse finanziarie e altri particolari utili alla conduzione del gioco.
L'interfaccia utente è quanto mai

essenziale, veramente pochi sono i fronzoli di questo gioco di strategia.
Chaos Overlords ha una struttura più simile a un gioco da tavolo che a un videogioco: l'azione si svolge a turni, ed è assolutamente privo di sezioni "arcade" o elementi simili.
Questo non deve essere per forza un demerito per un gioco di strategia, che punta su altre caratteristiche per far divertire il giocatore.
Ogni quadrato sulla griglia rappresenta un settore della città: cliccando su di esso accederete a informazioni aggiuntive riguardo a quel settore specifico.
In ogni area sono presenti tre diversi edifici: vi capiterà di imbattervi in condomini popolari, uffici dirigenziali, stazioni televisive, case da gioco, ospedali e altro ancora. Ogni edificio simbolizza una differente esigenza della metropoli; ciascuno di essi, se opportunamente "influenzato", offre determinati servigi e risorse.

quella zona sarà sotto il vostro dominio e da quel momento gli edifici in esso contenuti potranno essere assoggettati ai vostri bisogni.
Ogni "gang" possiede costi e abilità differenti; attraverso un dettagliata finestra, sarete al corrente delle potenzialità di ciascun gruppo.
Il successo o l'insuccesso di ogni azione intrapresa da una "gang" è determinato da uno specifico valore numerico: se per esempio un banda possiede un valore 6 nell'abilità di controllare il territorio, vorrà dire che ci saranno grosse possibilità che quel territorio in un turno sia conquistato.

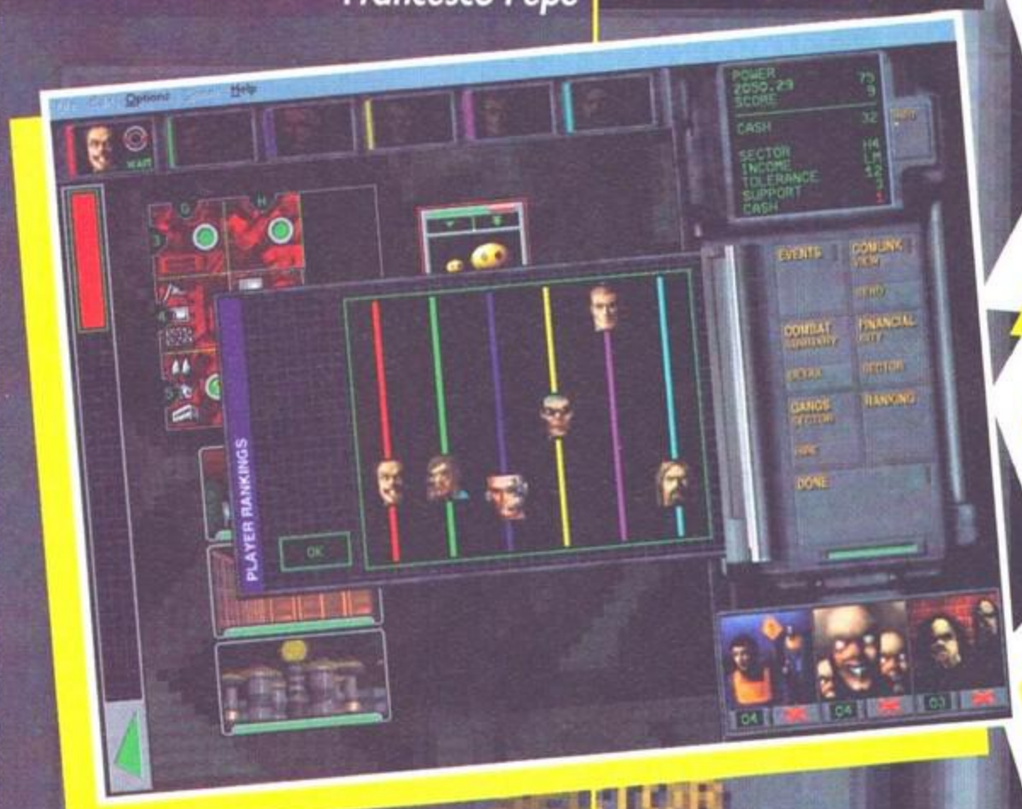
Naturalmente, maggiore è il valore e maggiori sono le possibilità di successo per ogni azione intrapresa.
I vostri uomini avranno il compito di intraprendere attività criminali al fine di rimpinguare le vostre casse, potranno essere equipaggiati con armi e oggetti differenti ecc..
Aspetto molto importante è la ricerca tecnologica, che vi darà modo di ottenere equipaggiamenti sempre più efficaci e soprattutto letali.
Dopo pochi turni di consolidamento dei vostri territori, sentirete subito la pressione dei vostri avversari; dovrete muovere sapientemente le "gang" a vostra disposizione per avere la meglio.
Chaos Overlords è un gioco tutto cervello e niente muscoli; sulla scacchiera della città, per garantirvi il successo, dovrete muovere le vostre pedine in modo sapiente.

Prima di potere accedere alle risorse della ricca metropoli, dovrete controllarne le zone; per far ciò avete bisogno di uomini che facciano il lavoro sporco per voi.
Al caso vostro allora fanno le numerose "gangs" che popolano le strade: per ogni turno potrete reclutare una "gang" diversa che entrerà a far parte della vostra scuderia.
Spostando su un settore i vostri uomini, potrete ordinare loro di prenderne il controllo; ottenuto ciò,

Certo qualche elemento grafico in più avrebbe giovato alla longevità del gioco, ma la possibilità di giocare via modem e fino a 10 giocatori sullo stesso schermo potrebbe scongiurare questo pericolo.

Francesco Pepe

Si ringrazia i Belée
Tel. 02/4230010



CHAOS OVERLORDS

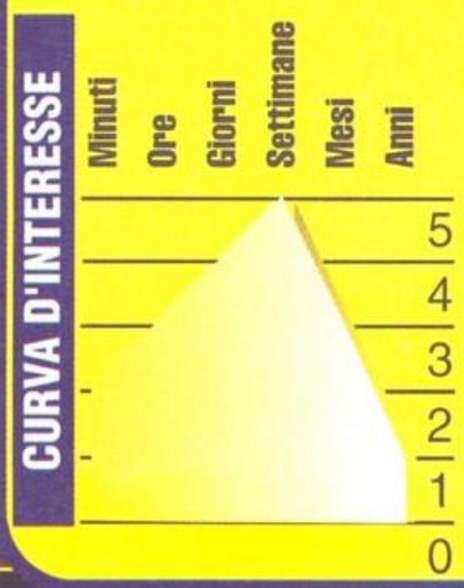
Genere: Strategia
Casa: New World Computing
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Il gioco richiede almeno un 486 per funzionare, 8 Mb di Ram e 15 MB sull'HD sono altrettanto necessari.
Richiede Windows 95, una scheda SVGA, un CD a doppia velocità e una scheda supportata dal sistema operativo.

K VOTO 810

CURVA D'INTERESSE



RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

PC CD-ROM

SYNDICATE WARS

ARCADE 3D

Torniamo nell'affascinante e violentissimo mondo cyberpunk creato per noi dalla Bullfrog, armati da capo a piedi con gli ultimi ritrovati della tecnologia del futuro, per affrontare una nuova tremenda minaccia che viene dall'interno della nostra stessa corporazione. E anche questa volta non ci saranno prigionieri.

Sono passati ormai 95 anni da quando la EuroCorp ha vinto la lunga guerra per raggiungere il dominio del mondo, combattuta dai suoi sofisticati cyborg contro le corporazioni concorrenti. Da allora il regime instaurato si è preoccupato di mantenere la pace (e la relativa superiorità guadagnata tanto duramente) attraverso l'oppressione e il controllo mentale delle persone, grazie ad un sistema di microchip da inserire nel cervello umano. Venne però il giorno in cui un gruppo di studiosi della EuroCorp, dediti alla ricerca sul controllo mentale, subirono gravi danni cerebrali, indotti dalla tecnologia di cui si stavano occupando e diedero vita ad un movimento ribelle a sfondo mistico-religioso che prese il nome di Church of the New Epoch, con il preciso scopo di destabilizzare il controllo assoluto della EuroCorp e stabilire un nuovo ordine. Il primo colpo messo a segno dalla Church of New Epoch fu di introdurre un potente virus all'interno delle rete computerizzata di controllo che la EuroCorp sfruttava per controllare i biochip installati negli esseri umani per "guidare" il popolo. La disfunzione dei computer EuroCorp fece cadere il velo dagli occhi della gente, che finalmente vide il mondo così com'era realmente nella sua completa squallidezza, e questo contribuì enormemente alla crescita del movimento ribelle e diede inizio alla nuova guerra per liberare le menti del genere umano dal controllo della EuroCorp.

GRANDIOSO

Il progetto globale della Church of the New Epoch è comunque un tantino più ambizioso, infatti prevede la ricerca e lo sviluppo di nuove avanzate tecnologie da immagazzinare in una base segreta sulla Luna, da dove poi dirigere lo sterminio della razza umana riducendo lo spessore della ionosfera terrestre; una volta ripulito il pianeta grazie alle radiazioni provenienti dallo spazio, una nuova civiltà sarebbe pronta a vedere la luce, guidata dagli illuminanti precetti della Church of the New Epoch. A fare da terzo incomodo in uno scenario già di per sè abbastanza intricato partecipano poi gli Unguided, un gruppo di combattenti non allineati, guidati da Paull Vissick, un altro ex scienziato EuroCorp, contrario sia alla filosofia tirannica della sua ex corporazione che alla visione folle e sanguinaria della Church of the New Epoch. Il loro intervento potrebbe far pendere l'ago della bilancia da una parte o dall'altra... Ma quale ? Preparatevi, perché le Syndicate Wars stanno per cominciare.

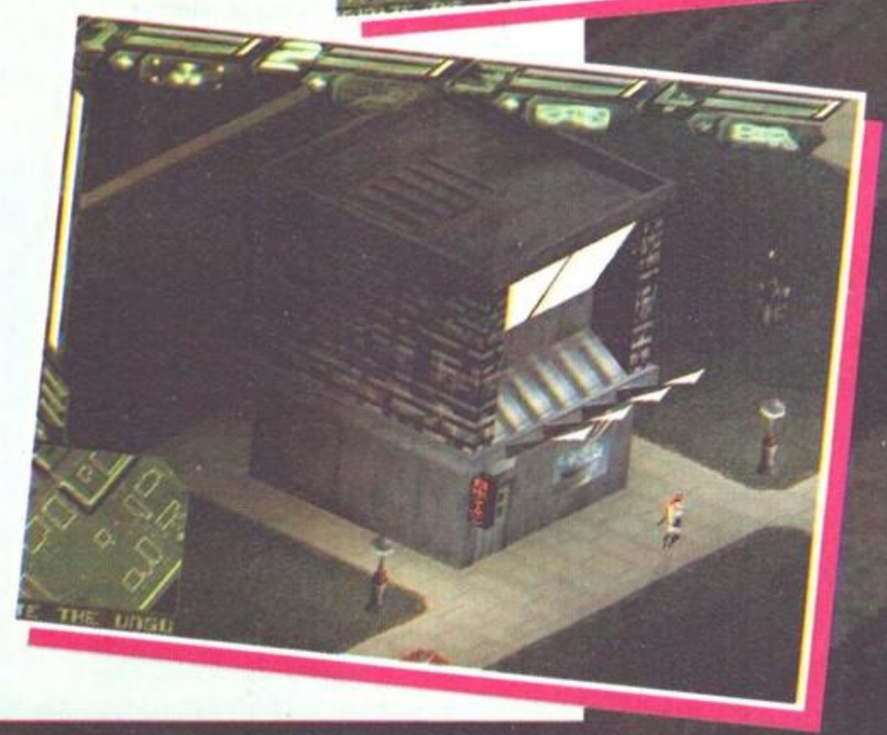
È TEMPO DI DISTRUZIONE

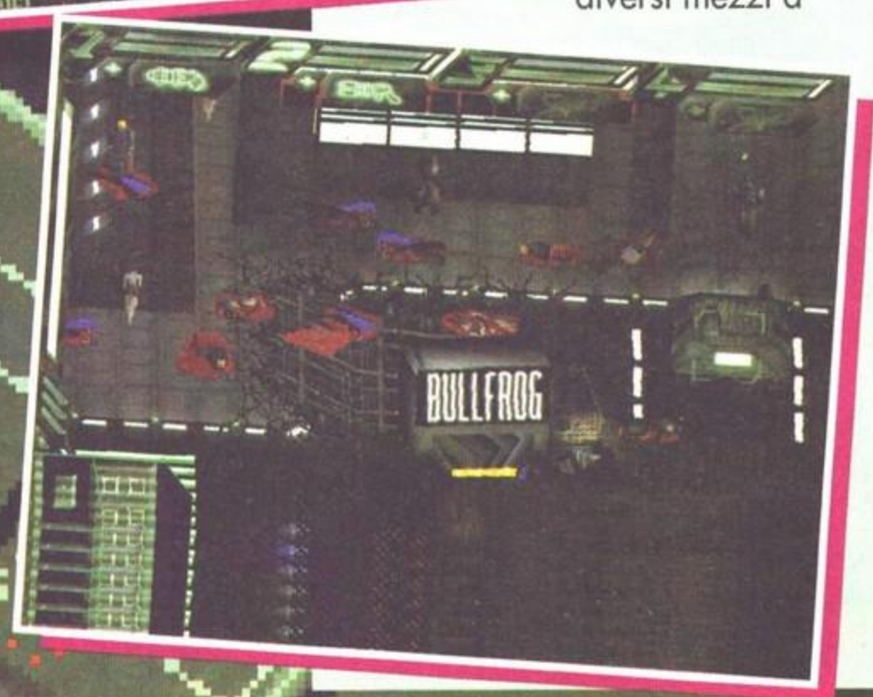
Chi di voi ha già giocato al primo Syndicate non avrà grossi problemi a figurarsi come si presenta questo nuovo titolo della Bullfrog; in effetti non sono cambiate molte cose nell'impostazione tattica del gioco.

Dopo aver scelto per quale corporazione combattere (la EuroCorp o la Church of the New Epoch se non l'avevate ancora capito) avrete a disposizione un team di quattro cyborg da combattimento, equipaggiabili con una gran quantità di armi, da utilizzare direttamente in una lunga serie di missioni diverse che nella loro successione vanno a costituire una storia complessa ed avvincente. La libertà di movimento dei vostri cyborg sul campo di battaglia è totale, e starà a voi decidere come impostare ogni missione: potrete infiltrarvi silenziosamente tra le fila nemiche cercando di non farvi riconoscere, oppure potrete spianare il mitra e cercare di combinare quanta più confusione possibile lanciandovi in indiavolati scontri a fuoco. Tutto dipende da come preferite comportarvi, al solo scopo di raggiungere l'obiettivo assegnatovi ad ogni missione, minimizzando al massimo le perdite. Tra una missione e l'altra la storia si evolverà diversamente a seconda di quello che siete riusciti a fare, e in base ai risultati ottenuti il vostro team riceverà più o meno soldi, fondamentali per riparare i danni subiti e per procedere nella ricerca tecnologica volta a migliorare il vostro arsenale. Infatti con il prosieguo del gioco i vostri tecnici metteranno a punto sempre nuove armi o sistemi di protezione (esistono persino quattro tipi diversi di pelle artificiale: anti-fiamma, anti-proiettile, isolante per l'elettricità e autorigenerante), a seconda di come avete indirizzato le ricerche; ogni nuovo equipaggiamento che avrete a disposizione si rivelerà presto indispensabile una volta sul campo, dato che anche i vostri nemici si presenteranno ogni volta sempre più agguerriti. Se proprio restate al verde, poi, potrete sempre decidere di fare un assalto alla banca della città dove vi trovate in missione, ma così facendo scatenerete le ire della polizia e vi attirerete contro molti nemici in più da affrontare. Sparare a manetta però non è tutto; per andare avanti a Syndicate Wars occorreranno sangue freddo e una solida strategia da adattare alle diverse caratteristiche di ogni scenario in cui sarete impegnati. Se mandate semplicemente avanti i vostri cyborg per vedere cosa succede verrete presto sopraffatti, non solo perché i vostri avversari sono (come sempre) molto più numerosi di voi, ma soprattutto perché sono stati dotati dai programmatori della Bullfrog di un'ottima intelligenza artificiale. Se non state attenti verrete attirati in pericolose imboscate, oppure mentre inseguite un paio di nemici verrete circondati a vostra insaputa da un secondo gruppo che il primo si preoccupava di coprire. Anche la caccia di un semplice bersaglio singolo non sarà facile, dato che il vostro obiettivo farà di tutto per nascondersi ai vostri occhi e per cercare di seminarvi. Naturalmente potrete mettere in pratica anche voi tutti i trucchi più sporchi che possono venirvi in mente: per esempio, nascondendo tre dei vostri cyborg in posizione di sparo e mandando il quarto in avanscoperta potrete cercare di attirare qualche incauto sotto il fuoco dei vostri compagni.

VISITA GUIDATA PER LE CYBER-CITTÀ

Qualunque sia la tattica che intendete seguire, è comunque fondamentale non perdere di vista lo scopo finale di ogni missione, per non andare incontro a troppi problemi. In Syndicate Wars dovrete affrontare una vasta tipologia di incarichi differenti: da semplici omicidi alla distruzione di grandi edifici, dal recupero di prigionieri al lavaggio del cervello di personaggi chiave tra le fila nemiche, alla cattura di personalità famose e utili alla vostra causa.
Le mappe dove si svolgono le varie missioni sono molto estese, e a questo scopo vi viene particolarmente utile lo scanner che vi fornisce in tempo reale la





planimetria della zona dove vi muovete e la posizione di nemici e civili; inoltre non vi limiterete a combattere sulla terra, ma proseguendo nel gioco arriverete anche all'interno di una stazione spaziale e sulla superficie della luna. Le possibilità di interazione con ogni scenario sono molteplici: potrete distruggere praticamente tutto ciò che compare sullo schermo se avete un'arma sufficientemente potente, e nel farlo sarete gratificati da spettacolari esplosioni che produrranno enormi fiammate e pioggia di detriti; poi, dove avete sparato resteranno i crateri e le macerie provocate dagli scoppi.

Vi potrete nascondere dietro agli edifici per ottenere un riparo dai colpi dei vostri avversari e potrete anche usare particolari veicoli da combattimento che si renderanno disponibili in alcuni scenari quali taxi, moto, camion corazzati e persino carri armati (in tutto ci sono ben dodici diversi mezzi a disposizione). In alcuni particolari livelli dovrete anche affrontare dei Boss particolarmente cattivi ed agguerriti: truppe d'assalto speciali o soldati equipaggiati con poderosi esoscheletri meccanici, particolarmente duri a morire.

3D CYBERVETTORIALE

A parte le innovazioni nella trama e le nuove armi aggiunte, la differenza più evidente di Syndicate Wars dal suo predecessore risiede nel motore grafico, ora interamente in 3D reale, con le città costituite da un mare di poligoni texturizzati. Grazie a questo sistema potrete in ogni momento ruotare a piacere lo schermo per ottenere il punto di vista che preferite, eliminando la possibilità di restare intrappolati in qualche angolo cieco.

Il programma si comporta bene nel gestire i movimenti della grafica, e la sensazione di esserci davvero è sicuramente accresciuta, anche se tutto ciò vale solo nella modalità in alta risoluzione, per la quale occorre disporre di un bel Pentium vitaminizzato. In bassa risoluzione rispetto al primo episodio si è senza dubbio perso molto in fatto di dettaglio, con le immagini che risultano meno pulite rispetto a quelle con la grafica isometrica più classica disegnata in bitmap; la città appare troppo sgranata e grossolana, anche se così il gioco è godibile anche su di un 486. Musica diversa invece per l'alta risoluzione, davvero bella a vedersi, precisa, sufficientemente dettagliata e molto realistica e versatile; un plauso particolare deve essere speso per la buona realizzazione dei personaggi e soprattutto per l'illuminazione degli scenari, in grado di riflettere le luci in maniera assolutamente realistica a seconda delle caratteristiche della sorgente luminosa emittente. Sparate un missile e prima vedrete la sua scia rischiarare le ombre intorno a sé, poi l'esplosione proietterà luce tutt'attorno, e per finire il buio sulle macerie e i morti tutto intorno: davvero grande. Syndicate Wars è quindi un seguito decisamente all'altezza dell'illustre predecessore, tecnicamente all'avanguardia, bello, duraturo e coinvolgente; mi sento però di consigliarlo come un titolo imperdibile solo a chi possieda un buon Pentium, altrimenti la qualità un po' rozza della grafica poligonale in bassa risoluzione vi farebbe rimpiangere la vecchia vista isometrica in bitmap.

Antonio Perna

SYNDICATE WARS

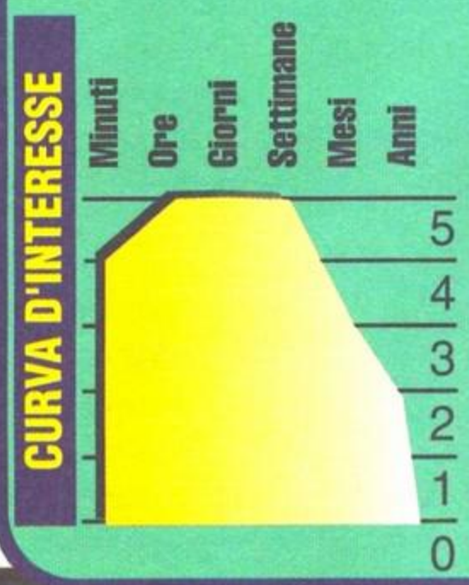
Genere: Arcade 3D
Casa: Bullfrog
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

In bassa risoluzione è sufficiente avere un 486 DX2 66 Mhz, mentre per l'alta è d'obbligo almeno un Pentium 90. Per entrambe le versioni occorrono poi 8 MB di RAM e un CD-ROM a doppia velocità.

K VOTO 925

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G										
A										
QI										
FK										



I Belée — GIOCHI PER VOI

CONSOLLES department Exetera

Software Universe

CONSOLLES department Exetera

GAMES MAC CD

7th Guest	138.000
Burn Cycle	95.000
Chess Master 3000	108.000
Colonization	138.000
Crime Patrol	118.000
Cyberwar	99.000
Daedalus Encounter	99.000
Doom II	145.000
Dragon's Lair	79.000
Fly Fishing	89.000
Harpoon Classic	105.000
Hell Cyberpunk	138.000
Indiana J. Fate of Atlantis	128.000
Johnny Mnemonic	128.000
Journeyman Project II	158.000
Jump Raven	119.000
King Quest VII	158.000
Lawnmower Man	128.000
Lunicus	128.000
Mad Dog Mc Creek	69.000
Monty Python	148.000
Myst	148.000
Police Quest IV	138.000
Return to Zork	138.000
Sim City 2000	148.000
Sim Tower	105.000
Space Ace	89.000
Spectre VR	118.000
Star Trek Omnipedia	Telefonare
Theme Park	128.000
Wing Commander III	148.000
Wolf Pack	118.000

ADULTS CD

Adult Movie Almanac	119.000
Big Town	49.900
California Daydreamer	49.000
Camp Double Dd	49.000
Carmen Film Interattivo	89.000
Damsels In Distress	49.900
Digital Seduction	49.000
Dream Girls	89.000
Endangered	49.000
Esplorando Moana	119.000
Evil Woman	49.900
Fuck Out The Wall	79.000
Fuck Tris	79.000
Girls of Sunset Strip	79.000
Graduation from F.u.	69.900
Hot Pics	49.000
Immortal Desire	49.000
L.a.strippers	79.000

PROMOZIONE CD ADULTS
prendi 3 titoli sconto 20% — prendi 5 titoli sconto 30%

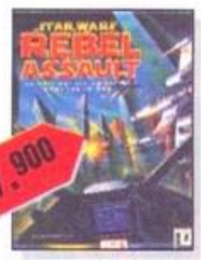
Magazin 1	59.000
Magazin 2	59.000
Magazin 3	59.000
Main Street Usa	89.000
Married Women	49.900
Mask	59.000
Movies Film I o II o III	69.000
New Wave Hookers 2	109.000
Penthouse Inter.vol.ii	169.000
Penthouse Interactive	159.000
Pinch of Pepper	69.000
Prison	99.900
Red Hot	49.900
Seductions	59.000
Sex Wurm	79.000
Super Hot Adult 6 Pak	99.900
Supermodels Exotic & Wild	89.000
Surfer Girl	79.000
Tight Squeeze	49.900
Top Heavy	49.900
Treasure Chest	59.000
Up & Coming Executive	49.900
Wacs	49.900

GAMES CD

11th Hour	99.900
7th Guest	37.900
Air Power	95.000
Absolute Zero	98.000
Aliens	79.000
Armored Fist	49.900
Big Red Racing	98.000
Buried in Time	89.000
Buried in Time (Ita)	95.000
Burn Cycle	95.000
Collezione Flight Simulator	59.000
Command & Conquer	109.900
Command & C. Dat Disk	49.900
Crusader No Remorse	118.900
Cyberwar L. Man II (Ita)	49.900
Cyclemania (ITA)	49.900
Dark Forces	49.900
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Descent 2	95.000
Dig	Telefonare

Discworld	89.900
Double Trouble	88.000
Doom II	49.900
Doom Mania I or II -OEM-	39.900
Doom III Accessory Pack	59.000
Earth Siege 2	95.000
Ecstatica	49.900
F1	39.900
F1 G.P.2	89900
EF 2000 ITA	119.900
EF 2000	99.900
Fifa 96 ITA	88.900
Fifa 96	79.900
Fifa Soccer	49.900
Flight Light (Ita)	78.000
FX Fighter (Ita)	88.000
Gabriel Knight II	125.000
Grand Prix Manager	95.000
Hexen	84.900
Hokum Ka 50	49.900
Ice & Fire	95.000
Inca	49.000
Inca II	49.900
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Indy Car II	91.900
Iron Assault	49.900

GAMES CD



King Quest VII (Ita)	105.000
Johnny Bazookatone	95.000
Last Dynasty (Ita)	98.000
Locus	95.000
Lost In Time 1+2	49.900
Lords of Midnight	95.000
Maabus	99.000
Magic Carpet II	118.000
Metal Marins (Ita)	59.900
Mad Dog Mc Creek -OEM-	45.000
Magic Carpet (Ita)	49.900

Mega Race -OEM-	37.900
Metal Marins	59.900
Michael Jordan Inflight	49.900
Micromachines II	95.000
Mirage	99.000
Monkey Island I or II (Ita)	49.900
Mortal Kombat III	89.900
Nascar Racing	69.900
NBA Live 96 (Ita)	98.900
Need For Speed	89.900
Networks (Ita)	122.000
NHL 96	118.000
Pagan Ultima VIII	49.900
Panic In The Park	95.000

PGA Tour Golf 96	118.000
Phantasmagoria	129.900
Phantasmagoria USA	99.900
Pinball Mania For Windows	99.000
Scudetto (ITA)	95.000
Police Swat	125.000
Primal Rage	85.000
Prisoner Of Ice (Ita)	128.000
Rebel Assault - Ribassato!	37.900
Rebel Assault II	99.000
Renegade	85.000

GAMES CD

Sam & Max (Ita)	49.900
Screamer	75.000
Scramer ITA	85.000
Sea Wolf (Ita)	49.900
Secret Weapon of Luftwaffe	38.000
Shellshock	95.000
Shivers	125.000
Sensible World of Soccer	85.000
Sim Tower	105.000
Space Quest VI - Roger Wil.	89.000
Spectre VR	105.000
Silent Thunder	95.000
Strike Commander	49.900
Super Karts	49.900
System Shock	49.900
Tempest 2000	85.000
Tennis Int. Open	49.900
Terminal Velocity	98.000
Theme Park (Ita)	49.900
Tie Fighter Collector	49.900
Tilt	85.000
Top Gun (Ita)	95.000
Torin's Pasage(Ita)	95.000
Uefa Championship	75.000
Under a Killing Moon (ita) upgr.	19.900
Virtual Pool	115.000
War Craft 2 (Ita)	95.000
Where...Carmen S. Diego is?	59.000
Wing Commander III	49.900
Wing Commander IV	Telefonare
Woodruff ITA0	49.900
X Wing Enhanced	49.900

Sei un rivenditore?
Cerchi un buon distributore? oppure vuoi aprire un negozio **Software Universe®**? telefona 02-42.22.684!

Pentium 75 Mhz BRAIN - Mainboard Intel triton 256Kb Cache - HD Conner 635 Mb - Ram 8Mb CTRL I/O IDE Integrato - Floppy 1.44 Mb Epson **Monitor 14"** MPR II LR NI 1024 x 768 - SVGA 16 Milioni di colori PCI 1Mb - Tastiera italiana 102 Tasti + Mouse - Win 95 o MS Dos 6.22 + Win 3.11

1.879.000 + IVA

Upgrade HD 1Gb + L. 99.900 + IVA

Pack Multimediale: CD4X - S. Blaster 16 comp. Casse Acustiche 40W Ampl. L. 349.000 + IVA

Packard Bell Pentium 75Mhz 1GbHD 8Mb Ram Cache EDO con Win 95 - Works - Publisher

2.159.000 + IVA

Monitor 14" Packard Bell L. 450.000 + IVA

★ ★ ★ ★ ★

Packard Bell P. 75Mhz 1GbHD 8Mb Ram Cache EDO CD4X S.Blaster 16 Modem 28.8 Telefono Segreteria - Radio - Telecomando - Navigator Window 95 Works - Publisher e altri 29 programmi

3.199.000 + IVA

Monitor 14" NI Packard Bell L. 399.000 + IVA

VideoOnLine
Abbonam. annuo con casella postale E-Mail L. 249.000 Iva Inclusa

QUI PUOI USARE VISA CartaSi

PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSA

SOFTWARE UNIVERSE® - CONSOLLES DEPARTMENT® **DICONO NO** ALLA PIRATERIA. IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMETTERE!

Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

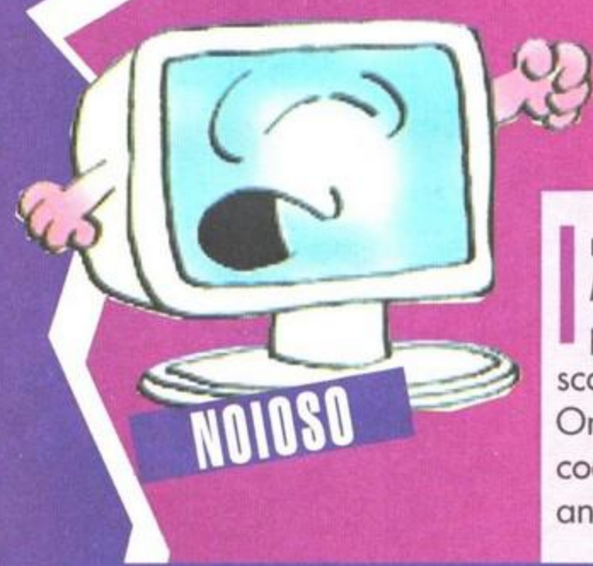
Tel. 02 - 42 300 10

Vendita per corrispondenza e uffici: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

Punto vendita: MILANO — via Lorenteggio 22 sotto i portici - tel. 02/42.300.10

Punto vendita: GALLARATE-VA — centro commerciale Malpensa 1- via Lario 37 - tel. 0331/77.96.20

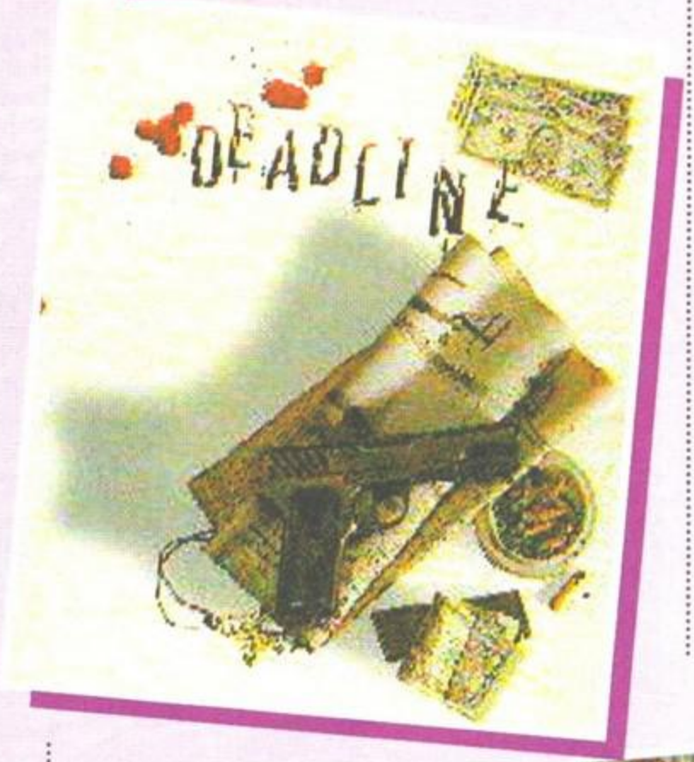
DEADLINE



Tra le innumerevoli piaghe di questo mondo, certo una delle più colorite è quella del terrorismo internazionale; roba come ostaggi sul rapido delle 22.00 o dirottamenti sul volo per Manila, non sono avvenimenti che capitano tutti i giorni. Ma quando certe cose accadono la polizia è impotente, i governi nicchiano e le mamme piangono. Chi risolve allora il problema? C'è da chiederlo?... voi naturalmente.

In questo ultimo titolo della Millenium, pubblicato dalla ben più celebre Psygnosis, il vostro scopo è più che spinoso. Organizzare, equipaggiare e coordinare una squadra speciale antiterrorismo, non è certo una cosa facile: il peso di una responsabilità di questo genere grava tutta sul Leader della squadra. L'occhio vigile e severo dell'opinione pubblica pesa come un macigno sulla vostra testa. Non solo dovrete pensare alla vita dei vostri uomini e degli ostaggi, ma anche a quella dei terroristi. Perché anche un malfattore ha diritto ad un processo e non ad una fucilazione! Deadline è un simulatore tattico, il tipo di gioco a cui si avvicina di più è certamente U.F.O. Enemy Unknow della Microprose: anche qui il vostro compito è quello di organizzare un gruppo di uomini addestrati, in missioni di guerriglia. A differenza del sopracitato titolo della Microprose, l'azione non è a turni ma si svolge in tempo reale; ne risulta uno strano ibrido tra un gioco riflessivo come U.F.O. ed uno per certi versi simile, ma decisamente più dinamico, come Syndacate della Bullfrog.

Sebbene l'azione di gioco in Deadline sia in tempo reale, la necessità, prima di entrare nel vivo, di una pianificazione accurata della tattica da intraprendere è un aspetto che si rivela fondamentale. Prima di intraprendere l'azione, dovrete organizzare un piano vero e proprio: grazie ad una mappa bidimensionale, avrete modo di piazzare gli uomini nei luoghi strategici, decidendone il percorso e le azioni da intraprendere. Una volta stabilito il piano, potrete dare il via all'azione senza dover quasi intervenire attivamente.



Organizzare le azioni di una efficiente squadra antiterrorismo non è per nulla facile

Prima di qualsiasi iniziativa dovrete avere la certezza del successo, raccogliendo il maggior numero di informazioni sui vostri avversari e sulla loro psicologia. Il fascino di questo genere di giochi sta appunto nella necessità di sviluppare una tattica efficace, che permetta il migliore dei risultati con la minore perdita possibile di mezzi e di uomini. Entra allora in gioco la ricerca di indizi e informazioni utili, che durante il breve periodo dell'assedio dovranno essere trovati nel minor tempo possibile. Il fattore tempo è molto importante; quasi in ogni missione sono presenti degli ostaggi, naturalmente se ci sono degli ostaggi ci sono anche degli aggressori che fanno delle richieste; le richieste devono essere soddisfatte entro un periodo di tempo stabilito, oltre il quale viene

minacciata l'incolumità degli innocenti.
Visto che è assolutamente fuori discussione che le esigenze degli sporchi e cattivissimi terroristi possano essere soddisfatte, dovrete organizzare i vostri uomini, equipaggiarli, disporli sul territorio, ed elaborare un piano perfetto nel più breve periodo di tempo possibile.
Il successo della missione è decretato dalla capacità di risolvere la questione nel migliore dei modi; non potete permettervi nessuno sbaglio, la perdita di un ostaggio o il sacrificio ingiustificato di un uomo potrebbe costarvi la carriera.
Al vostro comando otto uomini dovranno risolvere le situazioni più avverse; per ciascun elemento potrete scegliere il tipo di equipaggiamento di cui dotarlo: il materiale a vostra disposizione è dei più vari e dettagliati, a seconda dell'importanza della missione avrete accesso ai ritrovati tecnologici più

all'avanguardia.
Ogni singolo componente della vostra "Task Force" eccelle poi in abilità particolari, che lo caratterizzano per missioni specifiche: avrete l'esperto in esplosivi, il tiratore scelto, lo specialista in combattimento corpo a corpo ecc...
La vasta gamma di opzioni, il realismo con cui viene affrontato il tema, rendono Deadline un gioco interessante; si deve dare atto ai produttori di casa Millenium di una grande accuratezza nella ricerca dei particolari, riuscendo a dare la giusta atmosfera al gioco.
Se il "game concept" è affrontato

Ogni singolo componente della Task Force eccelle in abilità particolari che lo caratterizzano

con perizia, purtroppo non si può dire altrimenti dell'interfaccia e della veste grafica.
Fin dal menu iniziale delle opzioni si avverte una certa sommarietà che ricorda alcuni giochi del buon vecchio Amiga.
L'impressione viene confermata nel gioco vero e proprio: le schermate che richiamano i vari aspetti del programma, a volte risultano difficili da consultare e poco immediate.
Durante l'azione, l'interfaccia crea non pochi problemi: la gestione dei vostri uomini affidata al mouse e a una vasta gamma di icone, risulta poco adatta alla gestione in tempo reale.
L'eccessiva difficoltà nel controllo degli uomini, in questa fase, crea situazioni frustranti: dopo un'attenta pianificazione, dove ogni particolare è stato considerato, vedrete andare

tutto in malora a causa di un'interfaccia mal progettata e poco immediata.
La grafica in prospettiva isometrica con cui viene visualizzata l'ambientazione non si può dire scarna, ma alla lunga risulta un po' piatta.

Rispetto a prodotti concorrenti, sotto questo aspetto Deadline si trova decisamente in svantaggio; se consideriamo il fatto che sono di prossima uscita prodotti come Syndacate Wars, Deadline non può che mettersi da parte.
Il sonoro del gioco non brilla per abbondanza di effetti speciali; forse una più attenta scelta delle musiche e soprattutto degli effetti digitalizzati, avrebbe contribuito ad alimentare l'atmosfera di tensione.
Ultima nota, per fortuna positiva, ad un gioco che comunque mantiene una sua dignità, è il fatto che è interamente tradotto in Italiano.

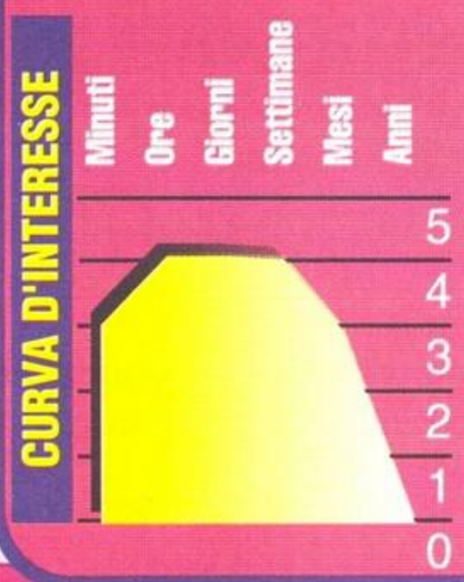
Francesco Pepe

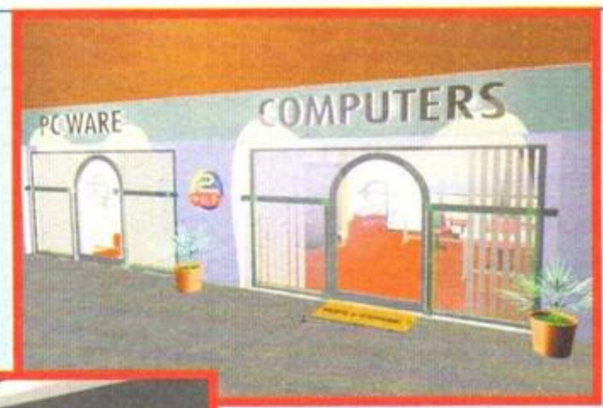
DEADLINE

Genere: Sparatutto isometrico
Casa: Psygnosis
Sviluppatore: Millenium

PC CD-ROM

Deadline è uno di quei giochi che ancora concedono al 486 di funzionare e la clock minima consigliata è di 33Mhz. 8Mb di Ram e 5Mb di spazio sull'HD sono indispensabili. Il gioco richiede una scheda Svga Vesa compatibile ed un CD a doppia velocità.





NOTEBOOK OYSTER

PHASE - LCD COLOR 10,4" 640x480x256C - 8MB - AUDIO 16 BIT
TOUCH PAD - MICROSOFT WINDOWS 95 CD

CPU	HD540MB
PENTIUM 75	3.390
PENTIUM 100	3.490

HARD DISK 810MB/1 GB	+100 /+250
ESPANSIONE MEMORIA + 8MB	+ 390
ESPANSIONE MEMORIA +16MB	+ 790
LCD TFT 10,4" 800x600x65KC	+ 650

BRAHMA - LCD COLOR 11,4" 800x600x256C - 8MB - AUDIO 16 BIT
CD-ROM 4X INTEGRATO - TOUCH PAD - MICROSOFT WINDOWS 95

CPU	HD810MB
PENTIUM 100	4.240
PENTIUM 120	4.540
PENTIUM 133	4.770

-HARD DISK 1GB	+ 150
-HARD DISK 1,2GB	+ 490
-ESP. MEMORIA + 8MB (2 x 4MB)	+ 290
-ESP. MEMORIA +16MB (2 x 8MB)	+ 520
-ESP. MEMORIA +32MB (2 x 16MB)	+ 840
-LCD TFT 10,4" (800x600x65000C)	+ 600
-LCD TFT 12,1"+CD-ROM 6X	+1.300
-SCHEDA DECODIFICA MPEG	+ 400

GARANZIA 2 ANNI
ASSISTENZA IN 72 ORE

PC PENTIUM 100-200 MHZ

intel inside pentium — intel

CONFIGURAZIONE BASE : CASE DESKTOP O MINITOWER CE
MAIN BOARD PENTIUM 75- 200 MHZ - CHIPSET INTEL TRITON II
256KB CACHE SYNC ON-BOARD EXP 512KB - RAM 8MB EXP 128MB
SCHEDA VIDEO PCI S3 TRIO 64 V+ 1MB EDO ESP 2MB MPEG SW
DRIVE 1,44MB -TASTIERA PER WINDOWS 95 - MOUSE + TAPPETINO

CPU	HD 850MB
PENTIUM 100	1.140
PENTIUM 120	1.240
PENTIUM 133	1.370
PENTIUM 150	1.570
PENTIUM 166	1.790

UPGRADE

HARD DISK 1,2GB	+ 50
HARD DISK 1,7GB	+ 100
HARD DISK 2.1GB	+ 200
HARD DISK 2.5GB	+ 300
ESPANSIONE RAM + 8MB	+ 90
S3 TRIO64V+ 1MB>4MB MPEG HW	+ 100
ESPANSIONE CACHE 256KB	+ 50
MB PRIDE FREEWAY II	+ 100

TUTTI I PREZZI SONO X 1.000 ESCLUSA IVA 19%

MONITOR

- 14" 1024x 768 NI 0,28 DOT PITCH - MPRII/ CONTROLLI DIGITALI	390/420
- 15" 1280x1024 NI 0,28 DOT PITCH - MPRII/ CONTROLLI DIGITALI	570
- 17" 1280x1024 NI 0,28 DOT PITCH - MPRII/ DIGITALE OSD	990
- 17" 1280x1024 NI 0,26 DOT PITCH - MPRII/ DIGITALE OSD	1.240
-20" 1280x1024 NI 0,30 DOT PITCH - MPRII DIGITALE OSD	1.470

SONY

-15" CPD-15SX 1280x1024x0,25 (60Hz) DIGITALE	690
-15" CPD-15SF2 1280x1024x0,25 (60Hz) DIGIT- OSD	840
-17" CPD-17SF2 1280x1024x0,25 DIGITALE - OSD	1.740
-17" CPD-17SE2 1600x1280x0,25 DIGIT - OSD	2.290
-20"CPD-20SF2 1600x1280x0,30 DIGIT - OSD	2.790
-20"GDM-20SE 1600x1280x0,30	3.790
-20"GDM-20SH 1600x1280x0,25	4.490

SIMM

4MB 72 PIN	45
8MB 72 PIN	90
16MB 72 PIN	190
4MB EDO	50
8MB EDO	120
16MB 72PIN EDO	250
256KB CACHE SYNC	50
512KB CACHE SYNC	100

CPU

486DX4-100 AMD	70
586DX4-133 AMD	120
PENTIUM 100	250
PENTIUM 120	350
PENTIUM 133	470
PENTIUM 150	670
PENTIUM 166	920
PENTIUM 200	1.140

HARD DISK

850MB QUANTUM	270
1,2GB SEAGATE	320
1,7GB QUANTUM	370
2,1GB SEAGATE	470
2,5GB QUANTUM	570
2,5" 810MB IBM	590
2,2GB FSCSI-2 HP	690
4,3GB SCSI QUANTUM	1.590

SCHEDE VIDEO PCI

S3-TRIO64V+ 1MB/2MB EDO PnP W95 MPEG SW	90
S3-TRIO64V+ 1MB/4MB EDO PnP W95 MPEG HW	190
S3-VIRGE 3D 2MB/4MB EDO PnP W95 MPEG SW	190
ESPANSIONE 1MB EDO RAM PER VGA	50
DIAMOND STEALTH 64 2121 XL 1MB/2MB	150
DIAMOND STEALTH 64 3240 2MB VRAM ESP 4MB	420
ESPANSIONE 2MB VRAM PER DIAMOND STEALTH	270
DIAMOND STEALTH EDGE 3D 2120 1MB EDO RAM	470
DIAMOND STEALTH EDGE 3D 3240 2MB VRAM	740
MATROX MILLENNIUM 2MB	440
MATROX MILLENNIUM 4MB	590
ESPANSIONE 2MB WRAM PER MATROX	290
ESPANSIONE 4MB WRAM PER MATROX	490
MATROX MEDIA XL (FRAME GRABBER 32 BIT)	440
MATROX MEDIA XL + MPEG	620

Microsoft · COREL · WESTERN DIGITAL · Seagate · Quantum · DIAMOND MULTIMEDIA · EPSON · HEWLETT PACKARD · CREATIVE · Trust · U.S. Robotics

MAIN BOARDS 486-586 / PENTIUM INTEL TRITON

- 486-586DX4 128KB CACHE CTRL PCI-4 EIDE ON BOARD + MULTI I/O 16550	140
- PENTIUM 75-200MHz CHIPSET INTEL TRITON I - 256KB CACHE SYNC ESP 512KB	190
- PENTIUM 75-200MHz CHIPSET INTEL TRITON II (430 VX)- 256KB CACHE SYNC ESP 512KB	240
- PENTIUM 75-200MHz CHIPSET INTEL TRITON II (430 HX)- 256KB CACHE SYNC ESP 512KB	290
- PENTIUM 75-200MHz "PRIDE FREEWAY II"CHIPSET INTEL TRITON II (430 HX)	340

CD ROM IDE / SCSI

- HITACHI CDR-7730B 4X (170 msec)	84
- PIONEER DR-UA124X 4,4X (150 msec)	100
- TOSHIBA CDR XM5522B 6X (170 msec)	140
- TOSHIBA CDR XM5602B 8X(150 msec)	190
- PINNACLE MICRO 10X (130 msec)	390
- TEAC CD-45S SCSI 6X (110 msec)	290
- LETTORE CD-ROM PCMCIA 4X/6X	490/590

MASTERIZZATORI

SONY 920-S 2Xread/2Xwrite	990
PHILIPS CDD2000 4Xr/2Xw	990
JVC XRW-2010 4Xr/2Xw	990
YAMAHA CDR-102 4Xr/2Xw	990
YAMAHA CDR-100 4Xr/4Xw	1.390
RCD 5040 2Xr/4Xw ESTERNO	1.390
CD REGISTRABILI 74m (25 Pz)	15

MODEM / FAX

14.4 VOICE INTERNO/ESTERNO	90/120
28.8 INTERNO/ESTERNO	220/240
28.8 VOICE ESTERNO	320
33.6 INTERNO/ESTERNO	240/310
14.4 PCMCIA/28.8 PCMCIA	170/320
U.S. ROBOTICS	
SPORTSTER 14.4 EST /VOICE	190/260
SPORTSTER 28.8 INT/EST	320/390
WORLDPORT 28.8 PCMCIA	470
COURIER 28.8 ESTERNO	690

FAST MOVIE LINE

MOVIE MACHINE PRO/MJPEG	590/790
MOVIE MACHINE II/FPS 60	1.190/940
MPEG/MJPEG	470/840
AVIATOR SPEED	490
AV MASTER PCI	1.540

SCANNER MUSTEK 600 II SP

A4 600dpi/4800dpi 16 MILIONI DI COLORI
SINGOLO PASSAGGIO - DRIVERS WIN95
IN OFFERTA SPECIALE A L. 540.000

FINANZIAMENTI DA 12 A 48 MESI (CREDITCON)
PAGAMENTO RATEALE CON BOLLETTINI DI C/C
SVOLGIMENTO PRATICHE FINANZIARIE IN SEDE
O PER CORRISPONDENZA TRAMITE POSTA O FAX.

LA PC WARE SRL PER IL POTENZIAMENTO DELLA PROPRIA STRUTTURA DI VENDITA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE SELEZIONA UN NUMERO LIMITATO DI PUNTI VENDITA QUALIFICATI PER COSTITUIRE UNA RETE DI NEGOZI AFFILIATI.

VISITATE IL NOSTRO COMPUTER SHOP
(CATALOGO GENERALE PRODOTTI ON LINE)
http://www.webcom.com/pcware
E-mail: pcware@cdc.it
OFFERTE SPECIALI E PROMOZIONI IN TEMPO REALE.

PC WARE srl

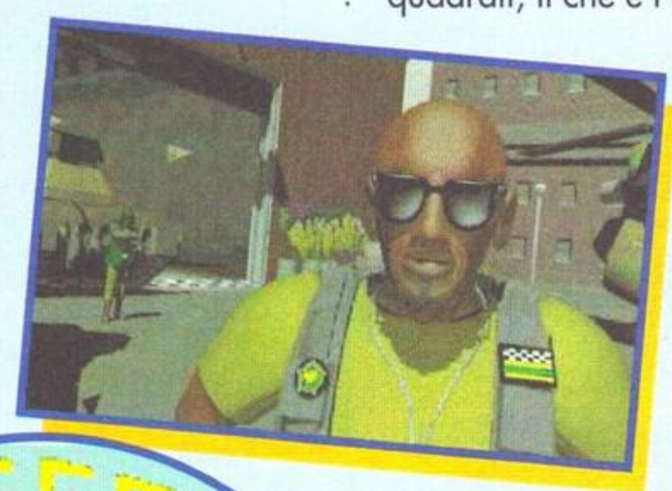
VIA CARLO PIRZIO BIROLI, 60
00043 CIAMPINO - ROMA
06/791.21.21 - 791.55.55 FAX 791.06.43

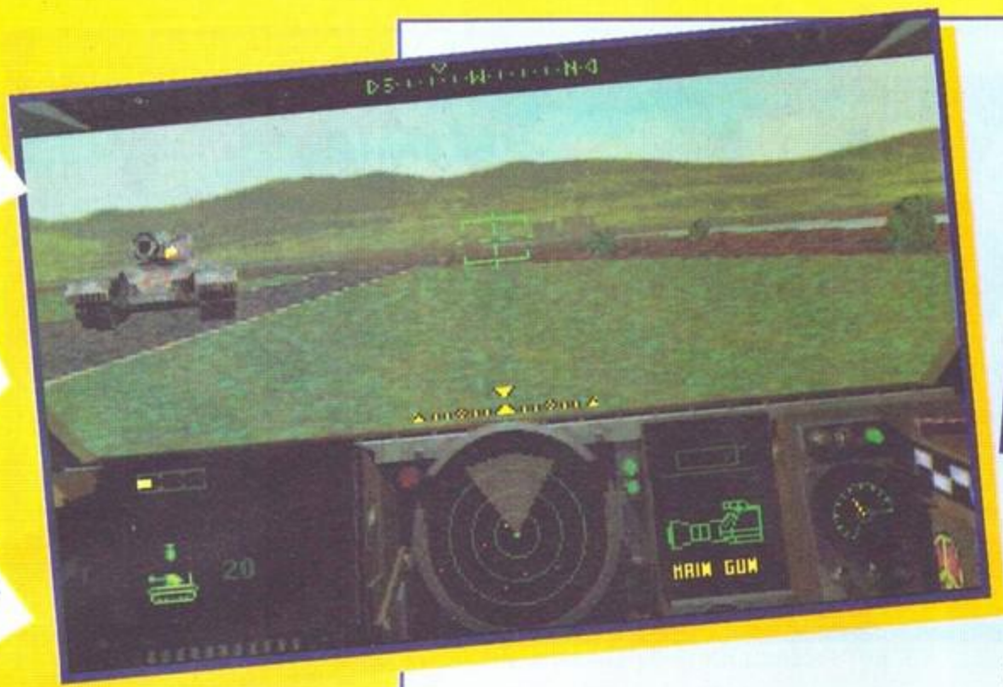
CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO COMPUTERS, MONITORS E ACCESSORI PER ROMA E PROVINCIA.
CONSEGNA GRATUITA COMPUTERS E ACCESSORI IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE ESPRESSO PER PAGAMENTO ANTICIPATO.

SHELLSHOCK

La Core Design presenta questo nuovo carrarmatesco simulatore che ricorda tanto Battle Zone. Se siete dei nostalgici questo è un gioco da tenere d'occhio.

Innanzitutto una precisazione: andrò ad usare, tra i tanti termini messimi a disposizione dallo Zingarelli, una parola in particolare che voglio non venga presa con la sua accezione più bassa, ovvero come sinonimo di razzismo. Sto parlando di NEGRO. Fermi! Buoni lì, non vi allarmate; non pensate che mi abbia dato di volta il cervello.
Parlo in questa maniera perché voglio che quanto sto per raccontarvi sia il più vivido possibile, cioè che quando vi parlo di cinque negri in stile "gnuiorchese", vi vengano in mente subito cinque personaggi di colore piuttosto corpulenti e con aria alquanto minacciosa che si scaldano le mani al fuoco di un grande bidone dell'immondizia cantando il blues. D'altra parte, come ci insegna Kamikaze, poco nota pellicola francese, "New York non è altro che un negro con un grosso coltello in mano che ti insegue".
Fatta la dovuta premessa, vi trasporto direttamente sul campo di battaglia dove cominceremo a familiarizzare con l'M-13 Predator, il nostro mezzo di trasporto per i prossimi tempi. Esso consta di due-dico-due cingoli indipendenti, una carcassa ferrosa ed un gigantesco obice da 240 mm in cima: più praticamente, un carro armato. Come è capitato che ci troviamo a bordo di un mezzo tanto pericoloso per noi e per i passanti che ci attraversano la strada? (A pensarci bene la nostra razza, quella dei videogiocatori, è un tantino sfigata: cosa abbiamo fatto di male per trovarci ogni volta nelle situazioni più assurde? Piloti di caccia in guerra, soldati in battaglie già perse, cyborg alla ricerca di un'identità, ribelli alla ricerca di libertà, e chissà quant'altro! Ma per piacere...!). Dicevamo: tanto per cambiare, dopo aver rotto uno specchio a muro di 11 metri quadrati, il che è l'unica spiegazione per la nostra situazione, ci troviamo a far parte di un'unità delle Forze Speciali incaricata di proteggere un convoglio di civili; manco a farlo apposta, quest'unità viene attaccata e, stupore, decimata. Sopravvivono solo questi cinque energumeni di colore. Tre anni dopo, cinque misteriosi individui occupano un penitenziario abbandonato in un'isola nei pressi di New York e si dedicano alla lotta armata contro il terrorismo. Non credeteci, ma nessuno ha collegato le due cose. Incredibile a dirsi.
Questo mucchietto selvaggio, denominato Da Wardenz (i Guardiani, in perfetto slang negro) è fornito di un arsenale da paura ed è composto da i cinque elementi che vado a presentarvi: Dogg-Tagg, capo dei Da Wardenz, più simile ad





un pappa della 5th Avenue; Earshot, l'esperto in comunicazioni il cui taglio di capelli mi ricorda di quando mi addormentai su di un prato ed una motofalciatrice impazzita proveniente direttamente da Earthsiege 2 prese misteriosamente vita; Props, lo sciacallo addetto al magazzino al quale facciamo riferimento per l'acquisto di nuove armi: più che un negro, lo averei raffigurato come un rabbino! D-Tour è il nostro copilota e giurerei di averlo visto scratchare i dischi per i RUN-DMC in un concerto; conclude la carrellata 9-1-1 che non è la partner di Maxwell Smart nell'omonimo serial televisivo degli anni '70, ma è il pilota dell'A-10 deputato a soccorrerci nei momenti del bisogno (e c'è da sperare che non ci piombi in testa da un momento all'altro, vista l'intelligenza che dimostra al primo colloquio!).

Tutta la squadra fa capo ad un misterioso individuo denominato The Man, che per tutto il gioco ci appare nei briefing delle missioni di schiena per celare la sua vera identità (e qui, a costo di rovinarvi la sorpresa, io ve la svelo: si tratta di Policarpo, il rigattiere abulico di Ladispoli!).

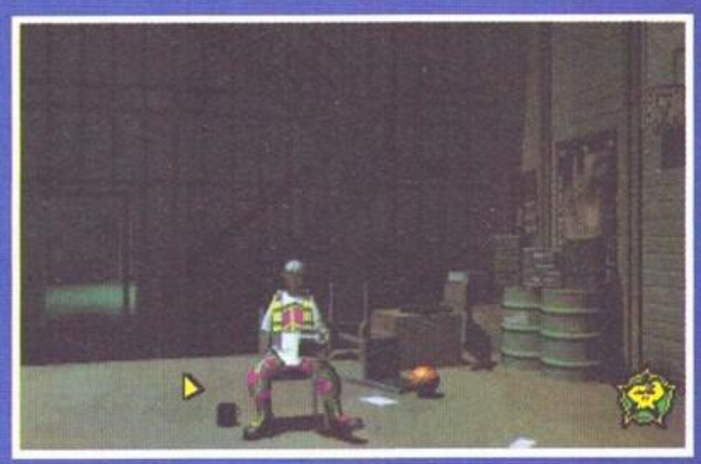
A bordo del Predator ci lanciamo a capofitto nelle missioni più assurde, ai limiti dell'impossibile, come liberare un campo profughi africano dalla morsa del nemico, eliminare le truppe che assediano una città alleata, superare il casello di Barberino del Mugello il 14 di Agosto o uscire indenni dall'Euromercato di Carugate il 28 (giorno di paga) in pieno 3X2! Impossibile, direte voi. C'è qualcuno che l'ha fatto per voi, ed ecco come. Installato il gioco, una simpatica sigla con colonna sonora rigorosamente rap ci introduce al nuovo mondo dei Da Wardenz, nel loro penitenziario occupato e alle tecnologie a nostra disposizione: l'A-10 per le emergenze, il Chinook per l'evaquazione degli ostaggi e naturalmente l'M-13: tutto rigorosamente in silicon graphic. L'inizio del gioco è alquanto intrigante perché con il mouse ci spostiamo per il penitenziario alla scoperta della nostra nuova casa, il che ci fa capire che dovremmo scambiare quattro chiacchiere con il nostro agente immobiliare.

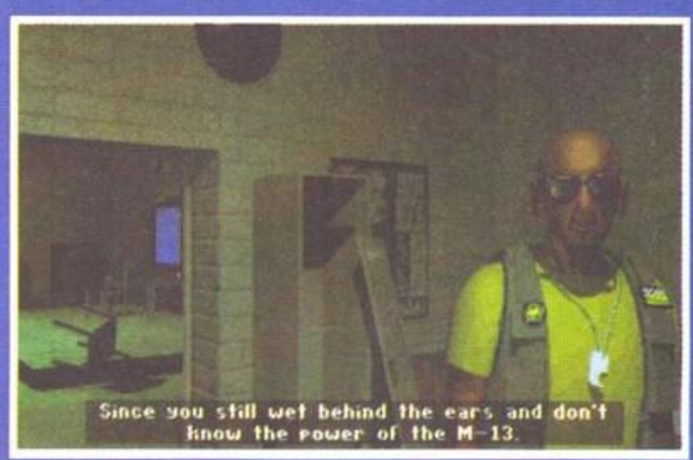
La grafica del gioco è un po' pixellosa ma fluida e la musica house risulta decisamente buona

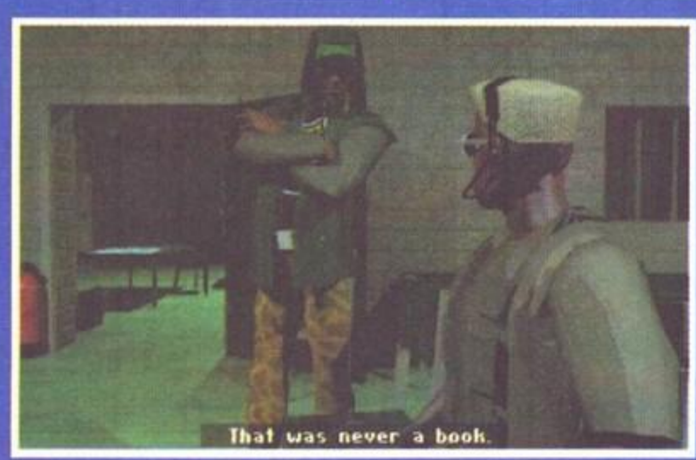
Se ci dirigiamo verso il Predator e saliamo a bordo, troviamo le opzioni di controllo: joystick (comodo se con il pulsante HAT) o tastiera. In più possiamo parlare con quel simpaticone del nostro copilota: è talmente ottimista riguardo le nostre capacità che non mi meraviglierei se in una missione lo trovassi direttamente con un sasso appeso al collo!

Se facciamo un salto al magazzino troviamo quel rabbo di Props: ancora non abbiamo svolto una missione, ancora non abbiamo il becco di un quattrino, cosa diavolo mi chiede se voglio comprare armi per il mio mezzo!? Prima di andare a vedere che tipo di missione Dogg-Tagg ha in serbo per noi, consiglio un saltino al campo di basket dove 9-1-1 si scialla tutto il dì ascoltando rap di quarta categoria: manovrando l'impianto stereo, possiamo settare i volumi e le canzoni che più ci aggradano per la missione seguente. Al briefing troviamo tutta la cricca che in attesa del messaggio augurale di The Man (e giù grandi toccate scaramantiche) scambia pareri sulla rava e la fava.

Proiettati nel vivo dell'azione, ci troviamo di fronte al cockpit che peraltro è molto semplice e razionale: radar con i dovuti pallini gialli e rossi, arma corrente e relative munizioni, stato della







corazza, indicatore della velocità, schermo inter-com, bussola, freno a mano, freno di emergenza, freno di stazionamento e freno sennò mi licenziano.
Un pratico tastino, il TAB, guarda il caso, ci porta a visionare la mappa ed i relativi zoom. I comandi si limitano ad avanti-indietro, destra-sinistra, torretta a destra-torretta a sinistra modello torso twist Mechwarrior 2, cambio arma corrente e sparo. Una volta uccisi tutti i nemici, la missione finisce e si può passare in magazzino a comperare pezzi di ricambio a seconda di quanto abbiamo guadagnato nella missione.
Tutto secondo il più puro stile "Battlezone Remix". Devo ammetterlo, e i giocatori più stagionati tra voi mi capiranno, che questo gioco, a dir la verità abbastanza semplicistico, ha avuto il merito di farmi ricordare un mio antico amore. Ah, quanto mi mancano le interminabili partite giocate al bar della spiaggia di

fronte a quello schermo monocromatico verde!
Ma torniamo al gioco: corredato da una grafica di gioco un bel po' pixellosa (non la silicon dei filmati di intermezzo) e da una buona musica house ossessivamente ripetitiva, Shellshock si candida più come un gioco destinato ad appassionati nostalgici come me, che a quanti vogliano esplorare le vette di tecnologia e giocabilità che può offrire oggi un PC. A poco servono briefing sempre diversi con obbiettivi ancora più diversi; a poco valgono i potenziamenti dell'armamentario del carro come pure i cambiamenti di scenario: quello che ci si presenta è fondamentalmente uno sparatutto in soggettiva con un cockpit abbastanza statico che non regge il confronto, che so, con un Descent. All'inizio può sembrare divertente, ma dopo le prime sei o sette missioni, se non sarete particolarmente appassionati del genere, l'istinto sarà quello di tornare a giocare a qualcos'altro. Le note positive si riscontrano nel palinsesto di gioco veramente alternativo e nel motore grafico veramente "democratico", che gira cioè anche su qualsiasi 486. Di certo la disponibilità infinita dei colpi del cannone ed il sistema di puntamento un po' troppo facile non giovano alla longevità di gioco.

Il motore grafico è veramente "democratico", cioè gira anche su qualsiasi 486 che abbia almeno 8 Mb di RAM

Se volete giocare a Battlezone 1996, questo gioco è ok, ma se volete simulare la guida di un vero (?!?) carrarmato del futuro, o riempite di cemento le portiere della vostra A 112 Abarth o vi comprate qualcos'altro.

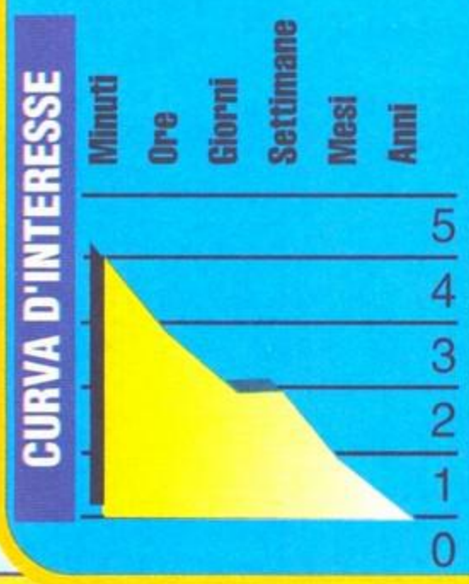
Alessandro "Homeboy" Seccafieno

SHELLSHOCK

Genere: Simulatore di carro armato
Casa: Core
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Sul mio Pentium 60 gira ad una velocità da panico, ma data la semplicità del prodotto, non fatico a crederde che un 486 possa facilmente fare il lavoro! 8 mega ed una normale scheda audio saranno più che sufficienti.



TRACER

La 7th Level vi fa precipitare nel cyberspazio con un voracissimo virus che vi alita sul collo! Sta guadagnando terreno! Non vi guardate indietro, o sarà troppo tardi: pensate veloci o la prossima mossa sarà l'ultima!

Cosa non vi fa dormire la notte, popolando i vostri sogni di spaventose visioni apocalittiche fatte di chip marcescenti, byte dispersi, documenti introvabili e quant'altro vi viene in mente? Quale è il più grande terrore che vi assale quando vi passano un gioco crackato (piratelli!...) e lo installate sulla vostra macchina? Chi si è bevuto gli ultimi quindici minuti della registrazione Watergate? Sì, è lui, il nemico di sempre, l'orrido, insulso, deplorevole, antipatico, temibile Emilio Fede! No, non è lui, ho sbagliato! E' freudiano; sto parlando del VIRUS! Ragazzi, non siamo mai stati così vicini a fregare il nostro più grande avversario. Caliamoci nei panni di un hacker (e chi non sa cos'è legge riviste di consolle!) e cerchiamo di uscire vivi dai circuiti infetti prima che sia troppo tardi e prima che inizi l'ultima puntata di Beautiful!

LA TRAMA

New York, 2019. Un virus si è introdotto nel nostro codice personale con lo scopo di annullare la nostra presenza nel mondo ormai dominato dalla cybertecnologia: in pratica ci vuole fare la pelle. Come uno dei quattro hackers (che sono poi quelli che si introducono nei computers altrui e ci giocano un torneo di Beach-Bordello), abbiamo il compito di raggiungere il nucleo centrale dei dati, che detto in inglese fa più fico cioè data core, per scoprire chi e perché ci vuole levare di mezzo. Facile, vi sento già ululare dalla piccionaia. 'Sti c@*!i, rispondo io! L'unica maniera per arrivare al data core è quella di superare più di cinquantaedicocinquanta-signoreesignori livelli attraverso i quali il bastardo ci darà una caccia spietata!

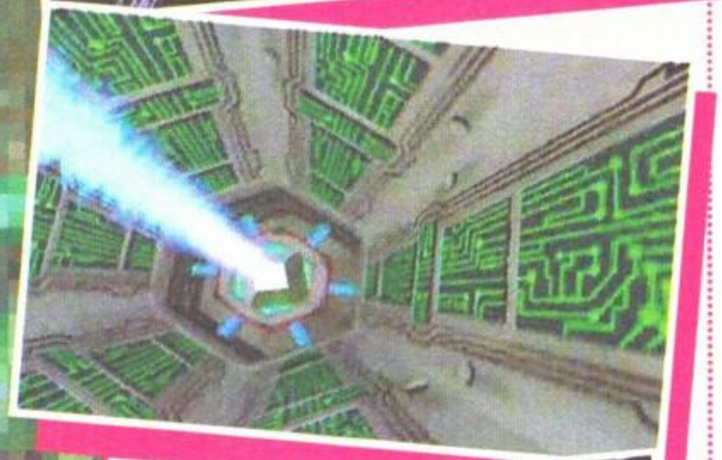
IL GIOCO

Il metodo è semplice come riparare un rubinetto che perde: stringete la manovella. Ma qui no! Qui dobbiamo piazzare sulle griglie, che sono il pavimento del cyberspazio nel quale ci troviamo, una serie di code pads (piastrelline colorate, in breve) che ci permettono di avanzare come in orizzontale e verticale come degli cavalieri elettrici delle parole crociate cybernetiche. Alle nostre spalle il virus avanza inesorabile e sempre più veloce. Oltre a distanziarlo grazie alla velocità della nostra strategia, disponiamo di una serie di interessanti manufatti che troviamo sulla strada come piastre di distorsione magnetica che rallentano il pisquano, pads volanti per attraversare i microchasms (e non mi chiedete come si dice in italiano, so solo che sono delle divertenti voraginette impossibili da attraversare senza i suddetti pads) e "stazioni di rifornimento" dove procurarci ulteriori padelloni onde arrivare nudi all'agognata meta.

IL GIUDIZIO UNIVERSALE

In soldoni si tratta di avanzare per caselle come in un futuribile gioco dell'oca facendo in modo che il colore della successiva si abbini con quello della precedente come in un furioso domino. Detto così vi può sembrare disorientante, ma vi assicuro che una volta presa la mano col sistema di controllo, la velocità espressa dal gioco vi farà sembrare Speed con Keanou Reeves un documentario sul bradipo brasiliano! Tracer, che è poi il

nome del virus, ha tutte le caratteristiche per diventare il gioco dell'estate. Devo ammettere che quando il Gran. Cap. Redattor. Lup. Mann. Cav. di Gran Croc. Guru Monty "Python" Cellaus mi ha consegnato il gioco con un suggestivo rito medioevale attraverso le mani di Daniele "Il Vostro Recensore Glamour Preferito" Falzone, ero un po' titubante, qualcosa del tipo: "Ah grazie, cosa simula questo? Aerei? Elicotteri? Fenicotteri? Pterodattili? Ah, un virus. Interessante. cos'è, una presa in giro? Solo perché non riesco a liberarmi del mio B1 che mi infetta da mesi?!" E giù legnate! Poi, spinto dal mio innato senso della responsabilità, ho deposto il grosso martellone da guerra, l'accetta, la piccozza ed il piatto di peperonata, ho lasciato l'orecchio di Falzone e ho giocato a Tracer: beh, ragazzi, non ho ancora smesso! E' veloce, coinvolgente, turbinante, vorticoso, insomma, non vi lascia via di scampo! Essendo come concezione di gioco abbastanza semplice, infatti il domino ed il gioco dell'oca sono stati inventati molto tempo prima di Tracer, una riflessione sorge spontanea: avete presente i tormentoni videoludici che hanno ormai l'età di Mike Buongiorno e che tuttora affollano gli hard disk di mezzo mondo e le sale giochi dell'altra metà? Cose del tipo Tetris, Taipei, Pacman ed altre gerontocopie del genere? Ebbene, questi generali di ferro sono tuttora in testa alle classifiche dei giochi più giocati; ma perché? Proprio per la loro semplicità di apprendimento, la praticamente infinita varietà di "scenari", il coinvolgimento che proprio la loro genuinità sa dare. Ora, abbellite lo scenario con un accenno di città da XXI sec. alla Blade Runner, ma appena percettibile sullo sfondo; tatuateci sopra una griglia di un verde elettrico tipo display a cristalli liquidi, tirate il tutto con un 3D da panico ed inondate con una colonna sonora techno veramente hard core spaccacervelli. Se consumate il tutto con la rapidità di un Wipeout, la semplicità di un Campo Minato ed il coinvolgimento di un'orgia con Pamela Anderson e Kim Basinger, allora avete giocato a Tracer!



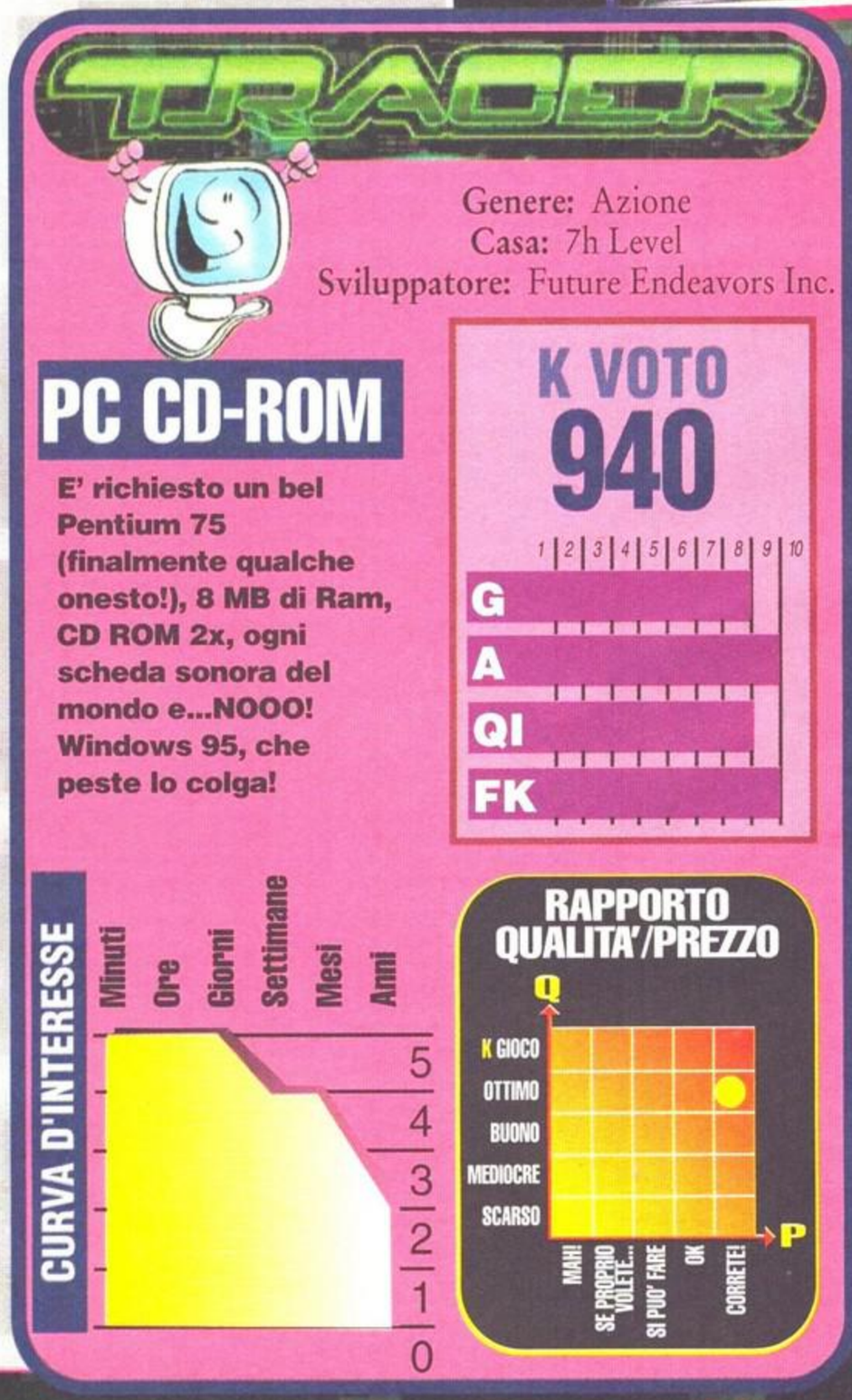
IL ROVESCIO DELLA MEDAGLIA

Come avrete capito, la parola d'ordine del gioco è velocità. Il coinvolgimento e la difficoltà di Tracer sono dati dalla velocità con cui pianifichiamo una strategia di gioco e la mettiamo in pratica; mentre il virus divora i pads alle nostre spalle, è vitale per noi scegliere in tempo quelli successivi, tenendo conto che ne devono rimanere abbastanza da raggiungere il punto di rifornimento successivo, tutto questo senza farci toccare dalla malabestia. Va da sé che con un processore che elabora i dati a ritmo di blues, si perde tutto il divertimento ed addirittura il senso del gioco. Nelle specifiche è richiesto un processore Pentium a 75 hz, ma l'ho trovato giocabile anche con un 60 Hz a 16 MB di Ram. Non rispondo dei risultati su una macchina inferiore. E' utile l'opzione di disattivare alcuni dettagli per incrementare la velocità, ma soprattutto quella di poter modificare le dimensioni dello schermo per raggiungere lo stesso scopo. Non che ci sia molto altro da dire, se non che il gioco è, novità delle novità, totalmente in inglese, ma questa volta non è indispensabile: diciamo che è abbastanza intuitivo e, se conoscendo la lingua ci si impiegano pochi minuti ad imparare, senza ci vorrà qualche giorno in più: ma credetemi, ne vale la pena! A questo proposito, voglio aggiungere che Tracer è corredato di un tutorial snodato in quattro sezioni che ci permette di fare TOTALMENTE a meno del manuale di istruzioni: grazie alla sua completezza, infatti, questa "guida on line" ci permette di apprendere subito la funzione degli oggetti con i quali interagiamo e aiuta non poco a lanciarci subito nel vivo del gioco. Dulcis in fundo, la 7th Level ci mette a disposizione un editor level che al pari di Doom ci permette di costruire gli scenari più assurdi a modo nostro da poter poi sottoporre agli altri sette sventurati che si azzardano a sfidarci in multi-player (eh sì, c'è ,anche quello!).

CONCLUDENDO... GRAPPA!

Tracer è eccezionale; si fa apprezzare fin dai primi minuti e su macchine veloci, la funzione Autocam, che ruota lo scenario intorno a noi, rischia di mettere sottosopra anche il più delicato degli stomaci! Non oso immaginare cosa sia giocato in stato di ebbrezza alcolica: se siete intenzionati a praticare questo sport estremo, procuratevi un catino! Se la vostra Ferrari si è rotta prima delle ferie e vi manca l'ebbrezza della velocità nella calura estiva, allora correte a comperarvi un ventilatore gigante. E poi anche Tracer.

Alessandro "Skomp" Seccafieno



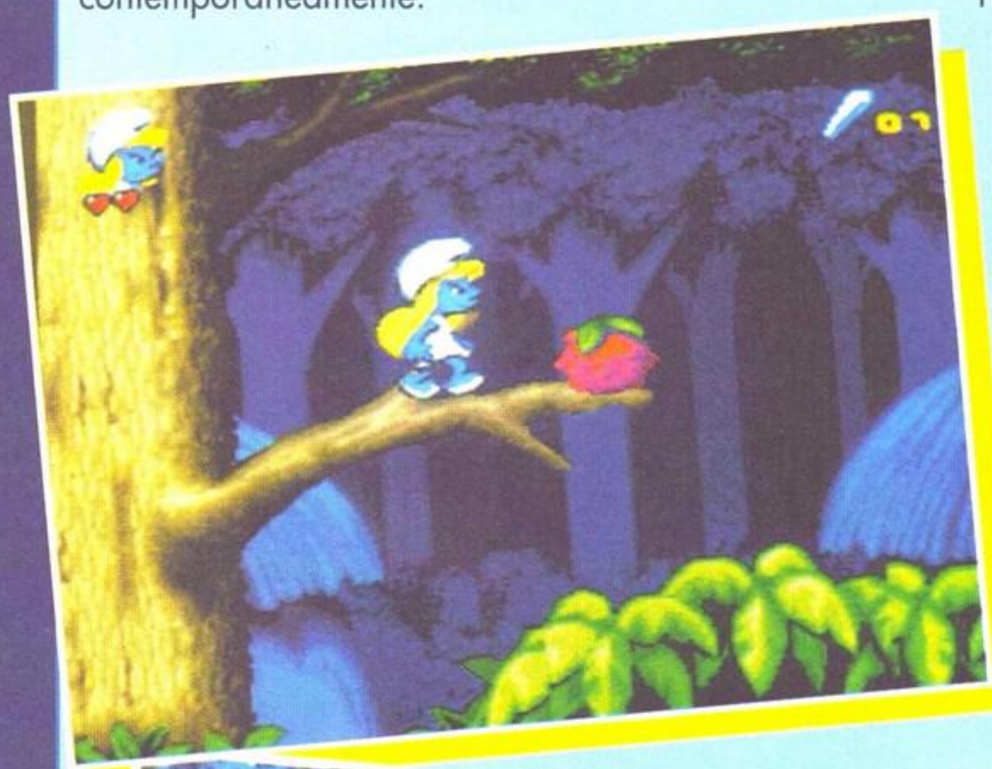
TELETRANSPUFFI

Portano un cappello buffo, sono piccoli, simpatici e fanno impazzire i bambini... ma no! Non sono i sette nani! Sono i Puffi! Grazie alla Infogrames il magico mondo in "salsapariglia" dei Puffi vivrà sui vostri monitor.

A dire il vero c'è un precedente, non è la prima volta che gente come il Grande Puffo, Puffetta e i suoi amici sbarcano sulle spiagge digitali dei Videogames.
Agli albori dell'era videoludica, quando ancora il computer era un dinosauro nascosto nei centri di calcolo delle università, il mondo dei videogiochi nasceva assieme a poche e "sofisticatissime" console.
Il "Colecovision", macchina da gioco all'avanguardia, mostrava in tutto il suo splendore i suoi 16 colori.
Proprio uno dei titoli di lancio di questa antica console era dedicato ai Puffi.
Si trattava di un platform più che elementare ma che all'epoca aveva stupito per l'accuratezza della grafica, paragonabile allora ai giochi da bar, e agli orizzonti che attraverso di essa spianava.
La possibilità grazie ai giochi elettronici di far rivivere le avventure dei simpatici omini blu, fece, a quel tempo, gridare al miracolo e alla rivoluzione.
Di questi tempi ci vuole ben altro che un po' di grafica in stile cartone animato per far gridare al miracolo; siamo ben felici comunque di rivedere gli amati Puffi sugli schermi dei nostri monitor.
Ma bando all'antiquariato videoludico, e parliamo di questo ultimo titolo della Infogrames.
L'infame e viscido Gargamella ne ha combinata un'altra delle sue, ha preso prigioniera la dolce Puffetta.
Il malvagio stregone intende utilizzare la povera Puffetta come cavia per i suoi nefandi esperimenti; i Puffi, accortisi del rapimento, hanno subito avvisato il loro leader, patriarca, capo e stregone: insomma il Grande Puffo.
Il Grande Puffo, dopo aver consultato il suo libro di magia, trova il modo per mettere in salvo la sfortunata Puffetta: costruire il Teletranspuffo e così riportarla a casa.
Lo scopo del gioco consiste nel recuperare tutti gli ingredienti necessari alla fabbricazione del Teletranspuffo, e quindi portarli nel laboratorio del Grande Puffo.
Attraverso numerosi ostacoli dovrete vestire i panni di uno dei Puffi, e inoltrarvi nel loro magico mondo.
Il gioco è dichiaratamente destinato ad un pubblico molto giovane, intorno ai 9 - 10 anni, per intenderci.
Teletranspuffo, è una sorta di platform molto semplice, con alcuni elementi adventure e una spruzzatina di gioco da tavolo.
Nel gioco sarete uno dei Puffi incaricati di trovare gli ingredienti,

dovrete esplorare il vostro villaggio e le zone limitrofe affrontando alcune semplici prove.
I vari enigmi in cui ci si imbatte non sono certo complessi, il target a cui è destinato il gioco rende necessaria un certa semplicità.
Alcuni sotto-giochi contribuiscono a movimentare l'azione: vi capiterà, sulla groppa della cicogna Bianca, di dover evitare stormi di avvoltoi, o a bordo di un carrello, percorrere a tutta velocità le caverne di una miniera abbandonata.
Come nella risoluzione dei puzzle, ogni qual volta un sotto-gioco viene terminato, conquisterete, un ingrediente.
Anche le sezioni arcade non sono certo impossibili, un qualsiasi giocatore esperto troverà questi giochi elementari.
Un utente dell'età di 8 - 9 anni, invece, avrà di che divertirsi, senza dover incorrere in ostacoli insuperabili.
L'elemento gioco da tavolo è introdotto dalla possibilità di partecipare in quattro giocatori contemporaneamente.
Ogni partecipante sceglie un Puffo come proprio personaggio (i Puffi tra cui si può scegliere sono: Burlone, Forzuto, Golosone, Quattrocchi, Inventore e Brontolone), poi a turno ciascun giocatore ha diritto ad una mossa nella quale dovrà, lungo il percorso, risolvere un enigma.
Per ciascun giocatore partecipante è possibile configurare un diverso livello di difficoltà; ciò consente una reale lotta ad armi pari tra diverse generazioni di giocatori.
Anche in questo caso la struttura del gioco in multiplayer è piuttosto semplice, ma sempre adatta al tipo di target a cui è destinato il gioco.
Il mondo dei Puffi è stato perfettamente ricostruito, grande spazio è stato lasciato alle scene animate che occupano ben 45 minuti di tempo complessivo.
Il gioco, pervenuto in redazione in lingua Inglese, sarà disponibile sul mercato in Italiano.
La Infogrames si inoltra in un campo quasi del tutto inesplorato, come quello del videogioco per piccini.
L'impresa tutt'altro che semplice riesce quasi del tutto; calibrando la non eccessiva difficoltà con un'ottima longevità, la casa d'oltralpe riesce a coinvolgere i giocatori più piccoli, stimolando la loro intelligenza e creatività.

Francesco Pepe

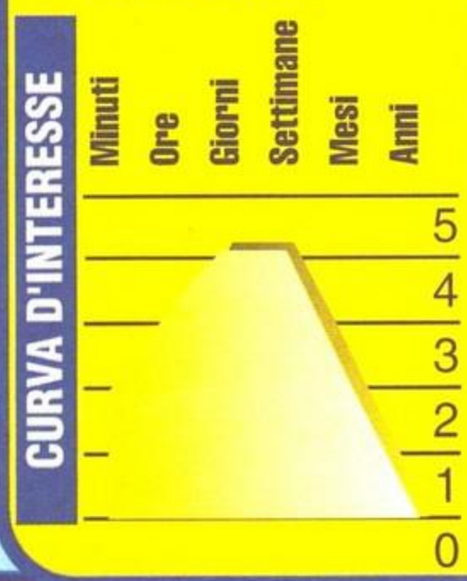


TELETRANSPUFFI

Genere: Platform
Casa: Infogrames
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Il processore minimo richiesto è 386 DX a 33 Mhz, sono necessari inoltre 2 MB di RAM e 540 KB di memoria convenzionale. Il CD è d'obbligo ed è consigliato a doppia velocità. Il gioco parte direttamente dal supporto ottico; neanche un K sarà occupato sul vostro HD. Supporta Sound Blaster e compatibili, e richiede MS-DOS 5.0 o superiore.



WARCRAFT II
Beyond the Dark Portal

La Blizzard ci propone un attesissimo data disk per il suo gioco di maggior successo: Warcraft 2. E la guerra tra uomini e orchi infuria ancora una volta sui nostri monitor...Alè!

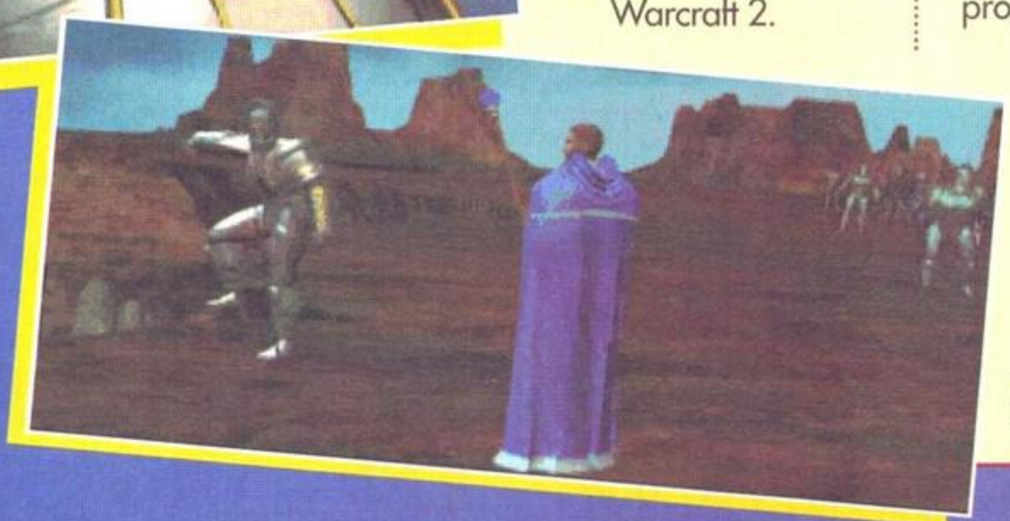
La lunga guerra tra l'alleanza degli umani con nani ed elfi contro i clan degli orchi ha messo a ferro e fuoco Azeroth, la terra tanto a lungo contesa. E alla fine l'immenso esercito dei clan è stato messo in fuga, dilaniato al suo interno da sanguinosi contrasti per il potere tra i leader più carismatici. Sembrava finalmente giunto il tempo della pace... Ma il portale oscuro che collega magicamente le terre degli orchi ad Azeroth non è ancora stato distrutto, ed è il fulcro attorno a cui si stanno raccogliendo nuovi massicci eserciti pronti a darsi battaglia. Questa, in breve, è la storia che sta alla spalle di Beyond the Dark Portal, la prima espansione ufficiale disponibile per quel gran capolavoro di giocabilità, ispirato a Dune 2, che è Warcraft 2.

due situazioni sensibilmente diverse, non solo per le vistose differenze tra i vostri guerrieri e gli avversari, ma anche per la trama principale che collega tra loro i vari scenari. Nei panni degli umani dovrete penetrare nei domini degli orchi per distruggere il portale e prevenire un'altra invasione; se invece siete agli ordini degli amichevoli pelleverde dovete farvi luce nella guerra tra clan per riuscire a raccogliere attorno a voi un esercito abbastanza forte da opporre ancora una volta a quello degli umani. Lo svolgersi della storia è come sempre illustrato da filmati in grafica digitale tra un gruppo di livelli e un altro e dai briefing di ogni missione, illustrati in un inglese parlato molto chiaramente.

NON APRITE QUELLA PORTA...

Beyond the Dark Portal è un CD di espansione, che quindi non può essere giocato da solo, ma che richiede la versione originale (inglese) del programma per funzionare. Una volta terminata l'installazione, nel menu di gioco principale vedrete comparire, nella modalità ad un giocatore, le due nuove campagne, una per gli orchi, l'altra per gli umani, per un totale di 24 nuovi scenari. A seconda dell'esercito che intendete comandare affronterete

Se anche sul CD di Beyond the Dark Portal ci fosse solo questo, sarebbe già comunque un acquisto quasi obbligato; ma la Blizzard, per la nostra gioia, ha ben pensato di arricchire ulteriormente il suo programma. Anzitutto installare l'espansione porterà all'upgrade



della vostra copia di Warcraft 2 alla versione 1.2, in cui sono stati corretti quei piccoli bug che gli appassionati di tutto il mondo hanno segnalato alla Blizzard durante quest'anno (uno per tutti l'Exorcism spell, che lanciato verso la parte alta della mappa a volte causava un errore di sistema). Inoltre sono stati anche aggiunti più di 50 scenari indipendenti, giocabili da soli o in modalità multiplayer, creati dai programmatori con l'editor del gioco originale; un bel regalino, non c'è che dire.

QUALCHE FACCIA NUOVA

A parte le gradite aggiunte appena citate sono state anche apportate alcune modifiche (marginali, in ogni caso) alla struttura principale del gioco. Niente edifici o truppe nuove per ora, ma la grafica degli scenari, che ora ricostruisce le desolate lande degli orchi, è stata aggiornata, per dare un nuovo volto al mondo fantasy di Warcraft. E poi sono stati aggiunti svariati nuovi eroi, grazie ai quali guidare vittoriosamente sul campo le proprie truppe. Gli eroi sono guerrieri dalla capacità particolari, molto più forti delle truppe comuni, e dotati di abilità particolari che li rendono unici e insostituibili. Alleria, l'esperta ranger elfa, Danath, un veterano mercenario, Kurdran, un capo clan nano, sono solo alcuni degli eroi dell'alleanza che si oppongono ai nuovi leader delle tribù degli orchi: Kargath Bladefist, guerriero sanguinario e ambizioso capoclan, Grom Hellscream, condottiero irrefrenabile, implacabile nel furore dello scontro, Deathwing, il terribile drago nero corazzato (solo per citarne alcuni).

Dal momento che Beyond the Dark Portal è stato pensato per chi già ha giocato a Warcraft 2, il livello medio di difficoltà di ogni scenario è piuttosto elevato, e per questo il gioco garantisce fin dalle prime battute un'ottima sfida, che si protrae anche a lungo termine viste le notevoli dimensioni e la gran quantità di elementi in gioco in ogni mappa.

Tecnicamente questa espansione non aggiunge nulla di nuovo a quanto già si era visto nel gioco originale; del resto non ce ne sarebbe stato alcun bisogno, vista l'ottima grafica in alta risoluzione, dettagliatissima, le animazioni fluide, il sonoro digitale perfetto e le musiche suonate direttamente dal CD. Un vero gioiellino di programmazione. Beyond the Dark Portal è giocabilità allo stato puro, e permette, ad un costo molto contenuto, di proseguire a divertirsi alla grande nel coinvolgente mondo di Warcraft 2. Se avete il gioco originale non fatevelo sfuggire per nessun motivo; se non avete Warcraft 2... correte a comprarli entrambi: non sapete cosa vi state perdendo.

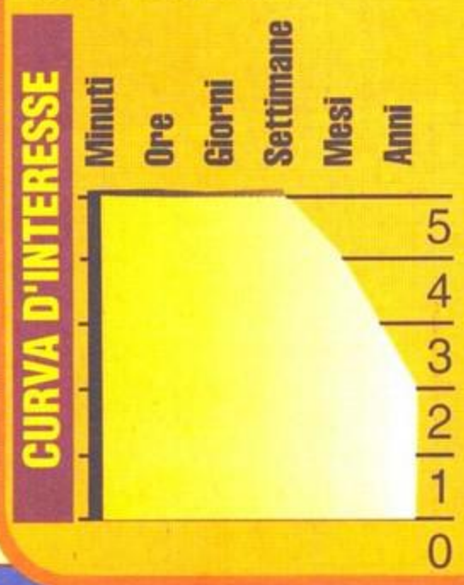
Antonio Perna

WARCRAFT II

Genere: Azione/Strategia
Casa: Blizzard Entertainment
Sviluppatore: Cyberlore Studios

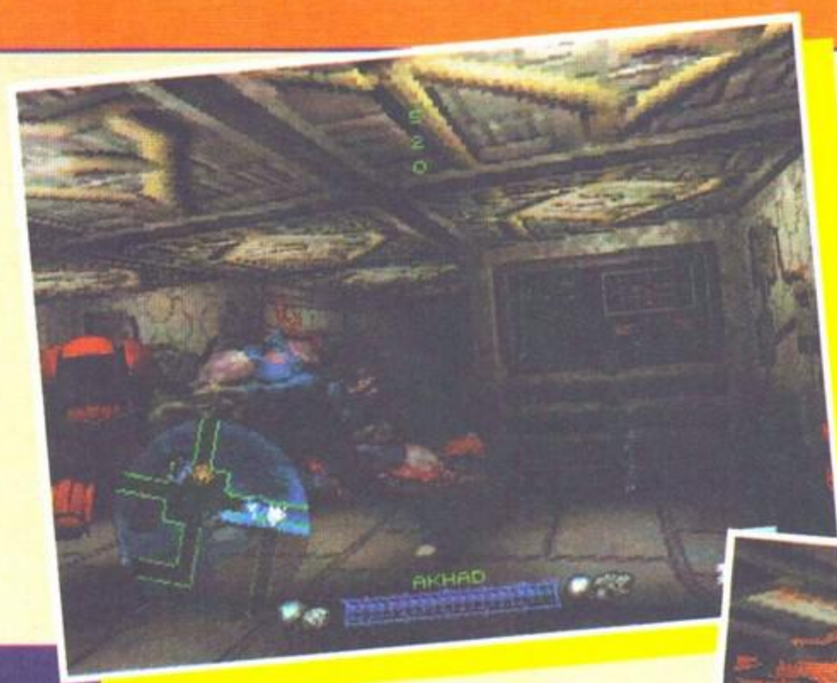
PC CD-ROM

Portal è un disco di espansione, pertanto necessita della versione originale di Warcraft 2 per poter essere giocato; per quanto riguarda la configurazione dovete avere almeno un 486 DX 33 MHz con 8 MB RAM, una scheda grafica SVGA un CD-ROM (meglio se a doppia velocità) e una scheda sonora Sound Blaster compatibile.



SPACE HULK
Vengeance of the Blood Angels

La vita di miliardi di esseri umani è nelle mani degli Space Marines, unico baluardo contro l'inesorabile assalto degli alieni. Truppe geneticamente selezionate, gli Space Marines indossano le potentissime armature Terminator, capaci di sopportare la forza devastante degli artigli dei Genestealers. Assieme ad un nutritissimo arsenale e alle loro armature, i guerrieri di fine millennio devono eliminare ogni traccia di questa insidiosa minaccia, o perire nell'intento.



Negli anfratti più nascosti della galassia, giganteschi relitti vagano apparentemente senza meta, avanzando inesorabilmente verso i confini dell'Impero. Dentro questi immensi rottami si nasconde una terribile minaccia per l'umanità: i Genestealers, letali alieni creati col solo intento di distruggere.

Molti di coloro che stanno leggendo questo articolo, già conoscono la storia che fa da sfondo ad uno dei giochi da tavolo più venduti e apprezzati degli ultimi anni.
Space Hulk infatti non nasce come videogioco, anche se siamo alla sua seconda versione su computer, ma scaturisce dalla fertile immaginazione dei geniacci della casa editrice Games Workshop. La nota società inglese ha basato gran parte dei suoi più grossi successi su un'ambientazione al limite tra il fantasy e il fantascientifico, chiamata Warhammer 40.000.
Sullo sfondo di un universo lacerato da interminabili guerre tra l'Impero, le forze oscure del Chaos e numerose altre razze, l'indomita fratellanza degli Space Marines affronta l'insidiosa e devastante minaccia dei Genestealers.
Il gioco da tavolo permette, grazie a delle dettagliatissime miniature e ad un altrettanto dettagliato piano di gioco componibile, di gestire tatticamente lo scontro tra una o più pattuglie di Space Marines e i loro avversari Genestealers.
La felice riuscita dei meccanismi di gioco che riproducono con estrema accuratezza l'atmosfera cupa e claustrofobica dell'astronave, hanno reso Space Hulk un classico. Questa seconda versione su computer, ripete la sfida lanciata già in precedenza: realizzare un gioco in tutto e per tutto simile all'analogo da tavolo, sfruttando però le capacità offerte dal computer.
La possibilità di vivere coi propri occhi l'esperienza di uno Space Marine che si addentra nel budello di un'astronave, aspettandosi da un momento all'altro la carica di Genestealers, penso che abbia colpito più di una volta la fantasia allucinata di molti giocatori.

I prodigi della civiltà telematica permettono finalmente di realizzare il sogno di molti appassionati.
In questo secondo capitolo di Space

Hulk, grazie ad una visuale in soggettiva propria dei "cloni" di Doom, il giocatore è coinvolto in prima persona nell'azione. Potrete sostenere un furioso corpo a corpo a colpi di "Chainsword", o attendere all'estremità di un corridoio l'avvicinarsi degli alieni, aspettando il momento opportuno per aprire il fuoco...
La lunga introduzione non fa economia di grafica in "ray tracing": una ricca e dettagliata descrizione dei Genestealers e delle loro letali caratteristiche, introducono perfettamente il giocatore nell'atmosfera del gioco.
Altrettanto viene fatto per quanto riguarda le armature super-corazzate degli Space Marines, che vengono ampiamente illustrate e commentate.
Se questi fronzoli in altri titoli possono sembrare superflui, non si può dire lo stesso di Space Hulk. Infatti una caratteristica del gioco da tavolo era appunto la grande minuzia di particolari con cui erano rese le miniature; ogni appassionato condivide quindi l'entusiasmo di vedere le figure tanto familiari, prendere finalmente vita sui propri schermi.
Prima di iniziare il gioco vero e proprio, avete la possibilità di scegliere se partecipare ad una campagna o alle numerose missioni storiche e di addestramento.
In pratica, scegliendo la campagna seguirete una storia, dove il vostro personaggio, attraverso numerose missioni, da umile soldato semplice (si fa per dire!) raggiunge i vertici della carriera.
Nel caso delle missioni singole, la differenza è molto più sostanziale della semplice possibilità di scegliere l'ordine con cui giocarle.
La maggior parte di queste missioni sono le stesse presenti nella versione da tavolo; sebbene il gioco venga visualizzato in soggettiva, in questa sezione potete saltare da un personaggio all'altro gestendone le azioni. Nonostante l'azione si svolga in tempo reale, potete fermare il gioco per un periodo di tempo limitato per dare ordini ai compagni.
L'aspetto tattico tanto caro a chi ha bene in mente la versione da tavolo, quindi, è garantita: potete disporre i vostri uomini come credete sia più opportuno, assegnando loro ordini complessi come la ricerca di un oggetto o il presidio di una zona.
E' la prima volta che un ambiente 3D viene sfruttato in maniera differente dal solito massacro personale di alieni e nemici assortiti.

L'intro-duzione di elementi di tattica militare, all'interno di un ambiente tridimensionale, garantisce una esperienza coinvolgente e allo stesso tempo impegnativa.
Il dover coordinare un intero gruppo di soldati all'interno di cunicoli dai cui anfratti possono spuntare da un momento all'altro orde di alieni assetati di sangue, non permette al gioco di essere troppo cerebrale.
Allo stesso tempo, per completare le missioni è assolutamente necessario impostare una strategia di gruppo per non essere sopraffatti dagli avversari.
A seconda delle missioni cambia l'arsenale a disposizione; l'ampia gamma di armi soddisferà il più fanatico dei guerrafondai.
Se l'impianto generale con cui è stato progettato Space Hulk risulta impeccabile, non altrettanto si può dire della grafica.
Il "motore" utilizzato per generare la grafica 3D non è sicuramente all'altezza dei tempi; i movimenti sono scattosi anche su macchine potenti. Questa lentezza non è neanche giustificata da una grande resa dell'ambiente, che tutto sommato risulta spoglio, sia per quanto riguarda la resa delle "texture", che degli effetti di illuminazione.
D'altra parte grande cura ed originalità è stata dedicata alla parte del combattimento corpo a corpo: potrete gustarvi le magnifiche scene dei Genestealers pronti a piantarvi un artiglio nel cranio, mentre voi vi difendete col vostro maglio potenziato.
Gran cura è stata dedicata anche al sonoro: ogni ordine impartito ai propri compagni è replicato da una differente voce digitalizzata, il suono del "bioscanner" che rivela l'avvicinarsi di alieni fa venire letteralmente il batticuore, così come le urla di un compagno caduto.
L'audio è così efficace nella resa dell'atmosfera da far dimenticare per qualche tempo le tristi sorti della grafica.
Altra nota di merito è la possibilità di giocare in network fino ad un massimo di 10 giocatori (che sballo!).
Nel complesso Space Hulk non si può dire un cattivo prodotto, la fedeltà col gioco originale rimane a tutti gli effetti, introducendo però un elemento di frenesia in più concesso dalla grafica in 3D in tempo reale.
Se gli sviluppatori avessero considerato di più la resa grafica, si sarebbe potuto gridare al capolavoro.

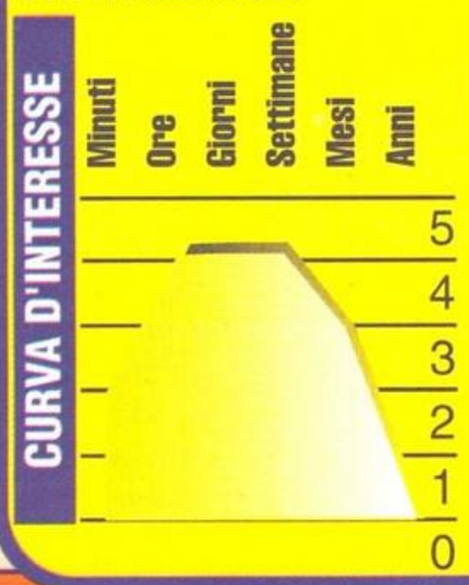
Francesco Pepe

SPACE HULK

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Games Workshop

PC CD-ROM

Il gioco funziona unicamente su Windows 95, l'hardware necessario è il minimo richiesto dal sistema operativo: se gira Windows 95 gira anche Space Hulk. Non è richiesta l'installazione sull'Hard Disk per fare funzionare il gioco. Sono supportate tutte le schede audio compatibili con Windows 95.



PC CD-ROM

DEATHKINGS OF THE DARK CITADEL

APPASSIONANTE

"I re della morte della cittadella oscura" è il titolo del nuovo CD-ROM di espansione per Hexen prodotto dalla Id Software.

Siete tra quanti sono impazziti all'uscita di Hexen, il supercomplesso e iperdifficile seguito di Heretic (il Doom ambientanto in un contesto Fantasy)? Avete giocato gli intricati livelli tutti interconnessi tra loro fino a conoscerne a memoria ogni singolo angolo? Bene, allora questa è proprio l'epansione su CD-ROM che fa per voi! Questo nuovo disco contiene 3 nuovissimi episodi, dipanando la storia degli oscuri "Re della morte" per ben 20 livelli. La struttura e l'ambientazione del gioco è sempre la stessa: bisogna esplorare a fondo ogni livello per scoprirne tutti i segreti e massacrare i mostri che lo infestano, saltando in maniera a volte sin troppo complessa da un livello all'altro tramite numerosissimi portali dimensionali disseminati in ogni dove. Lo so che mi prenderò senz'altro una bordata di fischi, ma devo confessare che a me Hexen non è mai particolarmente piaciuto proprio a causa di questi portaloni dimensionali. Mi sembra infatti troppo complicata e complessa la struttura generale dei livelli: mi sono irritato non poco nello scoprire che (e qui faccio solo uno dei molti esempi possibili) ad un certo punto per aprire un certo portone sbarrato fosse necessario esplorare i quattro livelli successivi, nei quali trovare gli oggetti che mi avrebbero permesso di uccidere il mostrone (posto in un altro livello ancora) che protegge la chiave che stavo cercando. Sinceramente preferisco quei giochi in cui i puzzle, magari anche difficili, rimangono confinati ad un singolo livello. Il fatto è che con Hexen non so mai se ho dimenticato di trovare qualcosa nei livelli già esplorati o se devo proseguire la ricerca nei livelli che rimangono. Detto questo, devo ammettere che il motore grafico di Hexen è davvero splendido, e pur non essendo tridimensionale come quello di Quake o di Duke Nukem 3D, risulta godibile anche con macchine non muscolosissime. Inoltre, con grande gioia per gli appassionati, i livelli sono ancora più complessi e intricati degli episodi originali, assicurando così ore e ore di divertimento. La struttura degli ambienti è a dir poco ottima, con scaloni, corridoi e zone all'aperto di indubbia atmosfera. Per far girare i tre episodi aggiuntivi è necessario possedere la versione 1.1 di Hexen. Nel caso in cui possediate ancora la 1.0, niente paura, dal momento che sul CD non manca l'immancabile patch di aggiornamento, che però a volte può dare qualche problema (a noi l'ha dato all'inizio utilizzando la versione multilingue). Tra l'altro, con la nuova versione del software, il motore grafico supporta ora fino ad otto giocatori in modalità Deathmatch, raddoppiando di fatto le capacità multiutenti del gioco originale. Un appunto negativo va fatto al manuale, che pur essendo anche in italiano, riporta in maniera completamente errata le directory in cui poter trovare le varie utility di aggiornamento. Si tratta comunque di un prodotto realizzato in maniera eccellente, che non mancherà di entusiasmare la folta schiera degli appassionati di questo sparatutto medioevale.

Giampaolo Moraschi

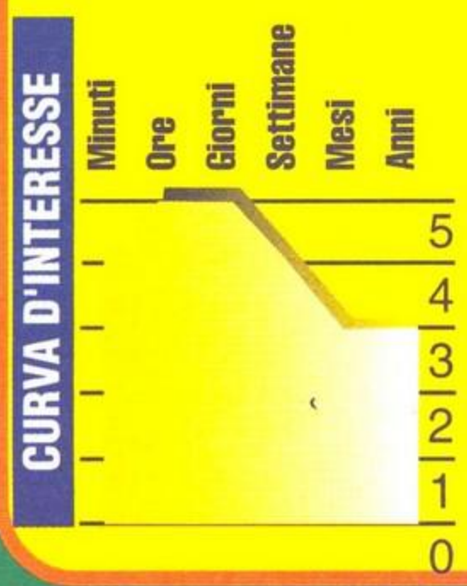
DEATHKINGS OF THE DARK CITADEL

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Id Software
Sviluppatore: Raven Software

PC CD-ROM

Le specifiche indicano come sistema minimo un 386/33 con 4 Mb di RAM. In realtà, vi consiglio almeno un 486/50. Naturalmente 8 Mega velocizzerebbero ulteriormente il gioco, evitando lo Swap della memoria su disco. Lo spazio occupato su Hard Disk è di circa 7 Mega più i 25 dell'installazione principale.

K VOTO 890



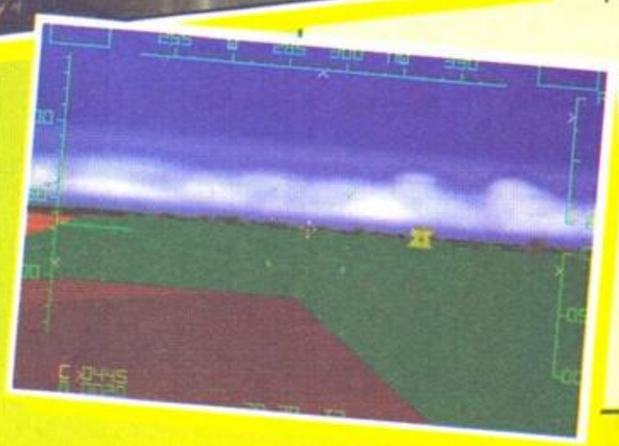
CYBERBYKES
SHADOW RACER VR

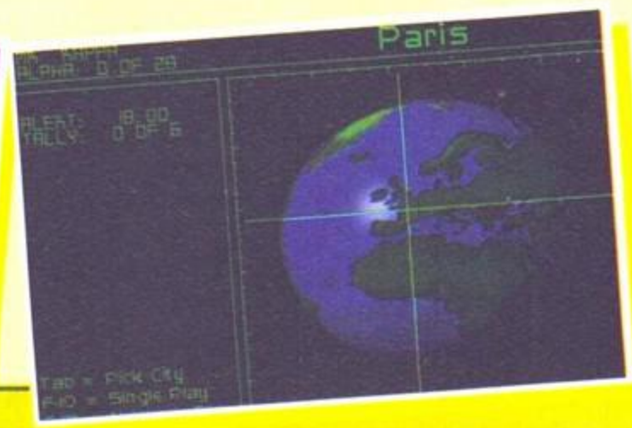
Nel 2040 le guerre non si combattono più con aerei e carri armati, ma in sella a delle moto corazzate, guidate a distanza grazie a complessi sistemi di realtà virtuale.

Nel 2030 l'ONU viene sostituito da un vero e proprio governo planetario destinato a mantenere la pace sul pianeta; più facile a dirsi che a farsi, e infatti un gruppo di nazioni più attrezzate dal punto di vista economico e militare nel 2037 hanno dato il via a quella che doveva essere una guerra lampo per il dominio del mondo. Voi entrate a far parte di un corpo speciale dell'esercito del governo mondiale dotato di avveniristiche cyberbykes: veloci moto corazzate guidate a distanza tramite le quali eseguire principalmente veloci attacchi "mordi e fuggi" ad installazioni di ricerca, per rubare le tecnologie più evolute al nemico o per colpire obiettivi a sorpresa grazie alla vostra rapidità di intervento. Le premesse del titolo della Softkey sono curiose, però Cyberbykes soffre di una programmazione gravemente approssimativa, che mina in maniera molto pesante la giocabilità. Dopo una breve presentazione potrete scegliere in quale città eseguire il vostro primo attacco; dopo aver configurato la moto d'assalto scegliendo quanta benzina mettere, che livello di corazza, quante e quali armi montare, potete partire per il campo di battaglia. E qui il dramma di Cyberbykes si consuma. Voi vi dovreste poter muovere liberamente in una città ricreata in 3D poligonale, cercando l'obiettivo della vostra missione (senza indicazioni) e combattendo con le moto avversarie; peccato però che tutta la vostra missione si riduca ad un errare senza meta per il livello, attaccati da nemici troppo veloci per essere visti. Elicotteri e moto, infatti, vi voleranno accanto alla velocità della luce, lasciandovi assolutamente privi di qualunque difesa; l'unica vostra speranza di sopravvivere è di continuare a sparare a raffica, ininterrottamente, non appena compare sul radar un puntino rosso. Naturalmente finirete quanto prima tutte le munizioni. Le viste disponibili per seguire il gioco sono molte, e tutte abbastanza utili e godibili, ma non le userete, dal momento che la realizzazione grafica del programma è a livello dei primi giochi per 386, composta di poligoni malamente assortiti e senza alcun dettaglio; se volete anche le texture o un miglioramento del livello di dettaglio dovete disporre almeno di un Pentium con 16 MB di RAM (ha, ha, ha).

Dunque, ricapitolando: la realizzazione tecnica di Cyberbykes è pessima, la giocabilità è scarsa, l'interesse che può suscitare praticamente nullo; sarebbe stato un titolo con qualche pretesa (forse) quattro anni fa. In breve: Cyberbykes, se lo conosci lo eviti...

Antonio Perna





CYBERBYKES
SHADOW RACER VR

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Softkey
Sviluppatore: Softkey

PC CD-ROM

Per girare Cyberbykes si "accontenta" di un 486 SX-33 con 8MB RAM, un CD-ROM a singola velocità e 15 MB di spazio su hard disk. Questo per la versione spoglia; se volete prelibatezze come il texture mapping o un livello di dettaglio elevato, ci vuole un Pentium con 16 MB RAM.

PC CD-ROM

PLATFORM

EARTHWORM JIM 2

APPASSIONANTE

Il seguito del noto platform si tramuta in un gioco altamente spettacolare e divertente. Il vermicello Jim vi darà gatte da pelare!!!

Chi si aspettava che dopo nemmeno sei mesi dall'uscita della prima edizione di questo splendido platform la Shiny Entertainment ci avrebbe già proposto il secondo episodio? Hanno probabilmente pensato bene di cavalcare l'onda fortunata della prima edizione; una vera e propria chicca del mondo videoludico, un capolavoro che ha saputo farsi apprezzare anche da chi come me non è mai stato un fervido sostenitore dei platform. Ed ora eccoci qua con la fortuna di avere

tra le mani in anteprima EWJ2! Nel caso in cui ci dovesse essere ancora (ne dubito) qualche sprovveduto che non conosce EWJ, rispolveriamo velocemente la storia di questo forzutissimo invertebrato armato come un Terminator. Quello che vi troverete a "pilotare" invece del solito Rambo spaccatutto (vedi Doom) è un verme (mio Dio!). Niente paura, non vi ritroverete a strisciare o a fare da esca infilzato miseramente su qualche amo da pesca; ma sarete "vestiti" nientepopodimenoche di una fantastica tuta piovuta dallo spazio, con la quale avrete la possibilità di saltare, correre, arrampicarvi ecc.ecc. Il nostro amico avrà quindi il solito "facile" compito di ripulire il nostro amato pianeta da esseri di ogni tipo, il tutto con l'ausilio di una discreta quantità di armi che troverete lungo il percorso.

IL GIOCO

Come vi dicevo EWJ2 essenzialmente è un platform, anche se lo trovo piuttosto riduttivo chiamarlo così; EWJ2 è qualcosa di più di un platform. Il nostro invertebrato si muoverà attraverso i vari livelli correndo e saltando su e giù da dirupi, alberi e rocce di ogni tipo, e naturalmente sarete in simpatica compagnia di diverse creature che tenteranno di ostacolare la vostra missione; per esempio nel primo livello ci saranno dei verdi polipetti che vi sorvoleranno e vi bersaglieranno con delle LUPARATE pazzesche! Chiaramente il nostro amico non starà lì a farsi sforacchiare miseramente, ma si difenderà con diverse armi a sua disposizione, che vanno dalla frusta ad un pistolone al plasma, di una potenza così devastante da stordire EWJ stesso ogniqualvolta viene usata. Una menzione particolare la merita la frusta: quando EWJ usa la frusta, usa se stesso!! Ovvero si afferra la testa con la manona e sfila il proprio esile corpicino dalla tuta spaziale e lo usa come una frusta! ESILARANTE!!! Così come pazzesco è vederlo arrampicarsi su una corda usando una mano e la testa, così da tenere libera la mano che impugna l'arma.

GROOVY!!!

Il gioco si compone di 9 bellissimi livelli dove vi capiterà anche di dover risolvere dei piccoli enigmi, sempre

velati di umorismo: vi accadrà per esempio di dover caricare sul vostro esile corpicino invertebrato un intero MAIALE, il quale, una volta posizionato sull'apposito scivolo, prenderà lo slancio per atterrare "dolcemente" sul cattivo di turno che vi ostruiva il passaggio. Per stare sulle cose leggere e maneggevoli vi dico che per portare a termine il gioco vi

Striscia, si allunga, diventa una pallina, ed è divertente. Il mitico Jim raddoppia in piacere la giocabilità e il divertimento.

capiterà anche di caricarvi in braccio una mucca! Scusate se è poco. Ma ciò che rende veramente affascinante questo platform è la varietà che lo contraddistingue; per capirci la vostra avventura comincerà con il livello"Anything but Tangerines", in classico stile platform, per variare ad esempio nel divertentissimo "Puppy Love" dove ingaggerete un singolare testa-a-testa con Bob (imparerete ad odiarlo) il quale (gesto che farà la felicità di tutti gli animalisti) scaraventerà dei cagnolini da una torre; e voi sotto, armati di una sorta di telo da pompiere cercando di farli rimbalzare tutti dolcemente sino all'ovile. Attenzione perché al quarto cagnolino spiaccicato al suolo spunterà la madre la quale vi sbranerà lasciandovi devastato come da una bazookata di Duke Nukem. Nel livello "The Flyin'King" sarete allegramente "a cavallo" di un missile e dovrete cercare di spingere fino in fondo al livello un pallone aerostatico carico di esplosivo da far detonare in faccia al mostro finale. Inutile dire che non sarete soli durante questa difficile missione; ad ostacolarvi ci saranno dei fastidiosissimi dischi volanti che vi spareranno di tutto, delle barchette che vi cannoneggeranno e dei stramaledetti maiali che lanciati da terra vi si appiccicheranno addosso impedendovi nei movimenti. Questi ultimi, noiosi e difficili da scrollarsi di dosso, vi faranno in****are parecchio!!!

DEMENZIALITY

Una chicca: per poter concludere il livello "The Villy People" vi troverete a dover rispondere a quesiti del tipo: "Di che colore è la pistola rossa di Jim ?" -Verde - Blu - Gialla. La cosa divertente è che una di queste risposte è quella giusta!!! E così via nello stile più dissacrante.

LA GRAFICA

Come nell'episodio precedente è ottimamente curata: la risoluzione è a 320 x 200, ma è così curata nel dettaglio da sembrare superiore, le animazioni dei vari personaggi sono estremamente fluide e realistiche (dovreste vedere Jim che cammina con il maiale in braccio) e gli sfondi con bellissime sfumature di colori. Proprio da qui parte la prima tirata d'orecchi ai programmatori, rei di avere riciclato diversi sfondi e piattaforme dal primo episodio, che pur introducendo diverse novità danno al gioco un sapore di già visto. Da sottolineare comunque uno scrolling estremamente fluido anche su macchine non potentissime.

IL SUONO

Una particolare nota di merito va alle musiche: ben 13 dico 13 fantastiche tracce musicali sono state inserite nel CD, così belle e ben eseguite, da dare sicuramente al gioco una marcia in più! Non vi voglio rovinare la sorpresa, ma vi anticipo che la musica del livello "Puppy Love" vi farà sicuramente sorridere. E qui arriva la seconda tirata d'orecchi: purtroppo non è possibile settare separatamente i volumi di musica ed effetti sonori; il risultato è purtroppo quello della musica che sovrasta i suoni, peraltro molto belli, facendoveli così godere un po' poco... A questo contrattempo si può porre rimedio facendo girare il gioco sotto Windows; in questo modo settando sul mixer differenti valori di volume otterrete l'effetto desiderato. Vi assicuro che le musiche sono così ben realizzate che vale forse la pena di farsi la cassettina per sentirsele in macchina!

LA TECNICA

Anche qui vanno spese due parole: il gioco installerà sul vostro hard disk circa 20 Mb e questa volta non necessita di Windows 95 come il suo predecessore. EWJ1 girava eclusivamente sotto Windows 95 e questo aveva sicuramente infastidito quegli ostinati sostenitori di Windows 3.1 che non si volevano arrendere a W.95, così per non scontentare nessuno, questa versione gira sia sotto Dos che sotto Windows 95. Attenzione però perché sotto Windows il gioco gira in modalità MS-Dos e di essere ficcato in una finestra non ne vuole proprio sapere!

L'HARDWARE

Questa volta quello che c'è scritto sulla scatola è vero, EWJ2 non è un affamato di hardware: vengono richiesti un 486 DX con 8 Mb e fortunatamente questa volta sono sufficienti. Bisogna però aggiungere che questo è vero se facciamo girare il gioco sotto Dos, mentre sotto Windows 95 con un 486 a 100 Mhz e16Mb ogni tanto si mette inspiegabilmente a swappare sull'hard disk rallentando in modo fastidioso! La stessa cosa succede su un P100 con 16 Mb, probabilmente per non swappare più ne vuole 32. Per quanto riguarda invece il controllo del mitico Jim la tastiera va benone, anche se provato con un buon joypad ha dato risultati migliori.

CONSIDERAZIONI E CONCLUSIONI

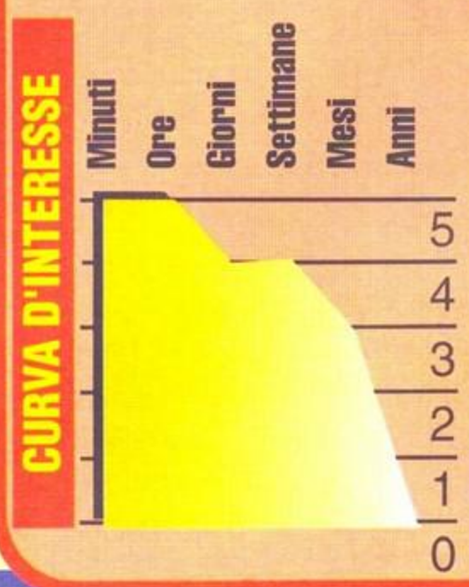
Ora eleviamo tutti in coro un gigantesco urlo di protesta contro chi ha deciso di fornire questo gioiellino di gioco di un dettagliatissimo manuale, che fornisce esaurienti informazioni sulla storia, i personaggi, le armi, i controlli, i vari livelli, il produttore, i programmatori, gli special thanks anche al nonno del macellaio di via Tadino ecc. ecc. ecc. ..... MA TUTTO ESCLUSIVAMENTE IN INGLESE!! AAARGH!!! Uniamo al coro di proteste quelli che si vorranno lamentare del modo un tantino macchinoso di richiamare i livelli già superati. In EWJ1 era semplicissimo: si richiamava dal menu File il nome del livello al quale si era arrivati e si ripartiva da lì. Così era troppo semplice, e per questo hanno pensato bene di costringerci a fermare il gioco durante lo svolgimento per annotare su un pezzo di carta i cocci delle password che troveremo lungo il percorso; per ricomporle poi nella videata principale consentendoci così di ripartire dal livello dove si era giunti..... NO COMMENT! Vabbè, ora vi dò lo zuccherino dopo il fiume di yoghurt acido che ho versato poco sopra: nel cd è inserito un divertentissimo e ben realizzato filmato dove si narra la storia dei natali di EWJ e della sua tutona spaziale. Ed ora tenetevi forte.....nella confezione è stato inserito anche EWJ1 (applauso!)! Per concludere, EWJ2 è sicuramente un bel gioco, di quelli che vi farà digitare per un bel po' di tempo, peccato però che l'introduzione di poche novità rispetto al suo predecessore e quei piccoli difetti (che con un po'di sforzo in più potevano essere evitati) di cui vi parlavo, fanno sì che EWJ2 non sia quel gioco fantastico che potrebbe essere. Senza di essi EWJ2 sarebbe potuto diventare un must, la pietra angolare di ogni collezione videoludica, da posizionare accanto a DOOM (minuto di raccoglimento) e a capolavori di questa portata; ribadisco comunque il mio giudizio positivo ed il consiglio agli amanti del platform di non farselo scappare.

Alessandro Peretti

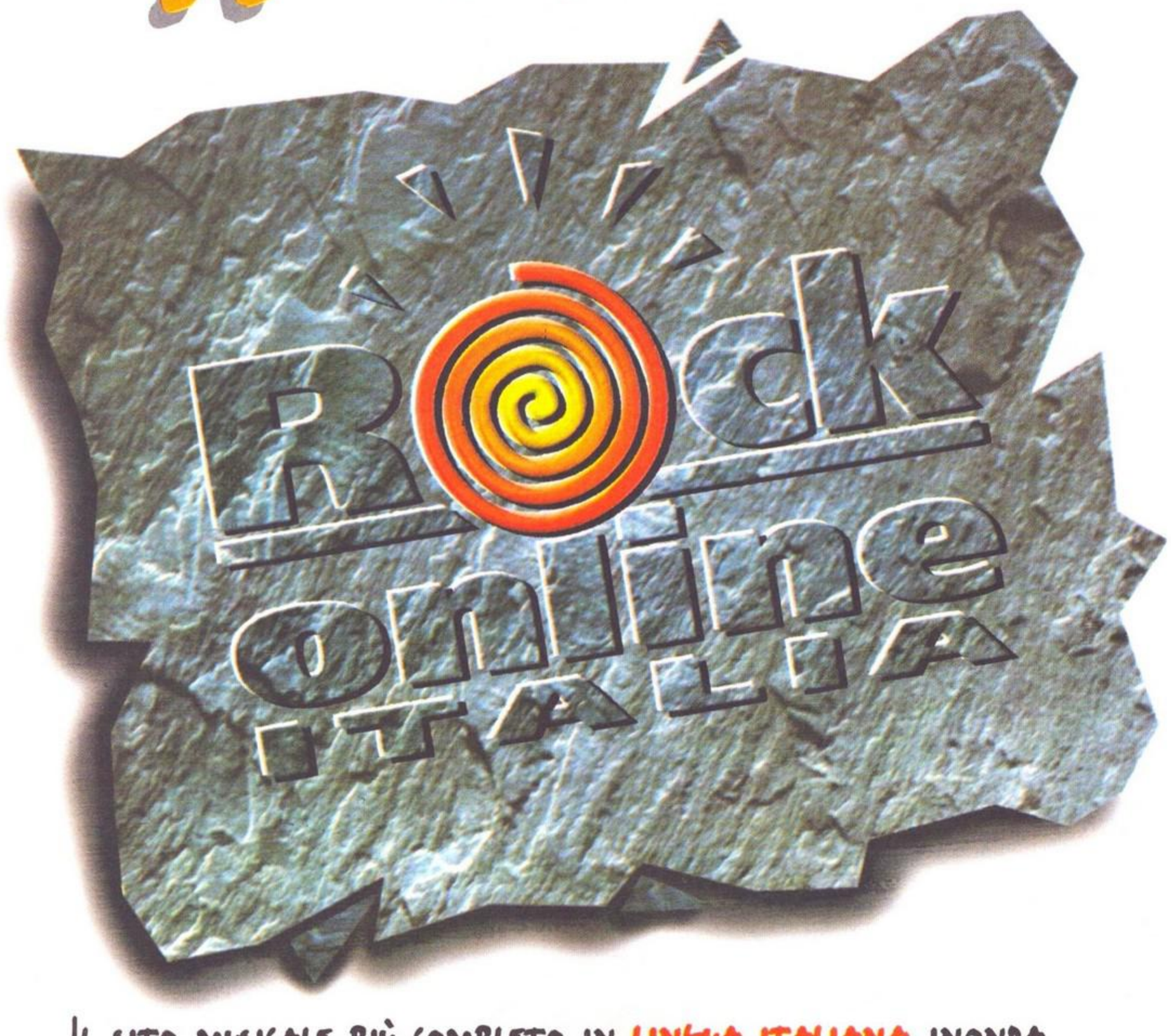
Genere: Platform
Casa: Shiny
Sviluppatore: Pie

PC CD-ROM

Per lombricare allegramente vi si chiede solo un 486 dx con 8 Mb, circa 20 Mb sull'hard disk e un cd a doppia velocità. Consigliato un buon Joypad.



CLICK 'N' ROLL



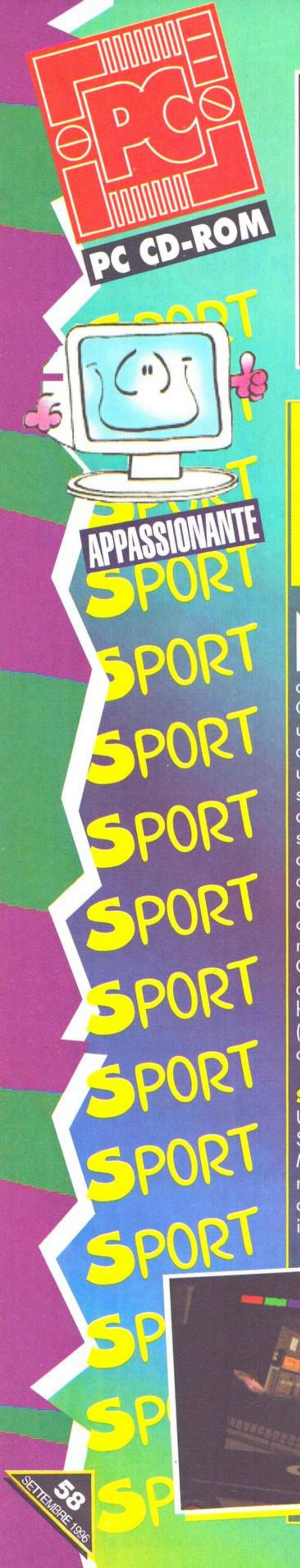
IL SITO MUSICALE PIÙ COMPLETO IN LINGUA ITALIANA INONDA INTERNET CON NOTIZIE IN TEMPO REALE, INFORMAZIONI SU CONCERTI, TOUR E FESTIVAL, EDICOLA ELETTRONICA, GIOCHI E CLASSIFICHE, VENDITE IN LINEA, LINK E ... VISITALO!

IL NUOVO INDIRIZZO!

http://www.rockol.it

e-mail: rocko@rockol.it

Per informazioni: M&G Interactive srl, • tel. 02-314992



CALCIO

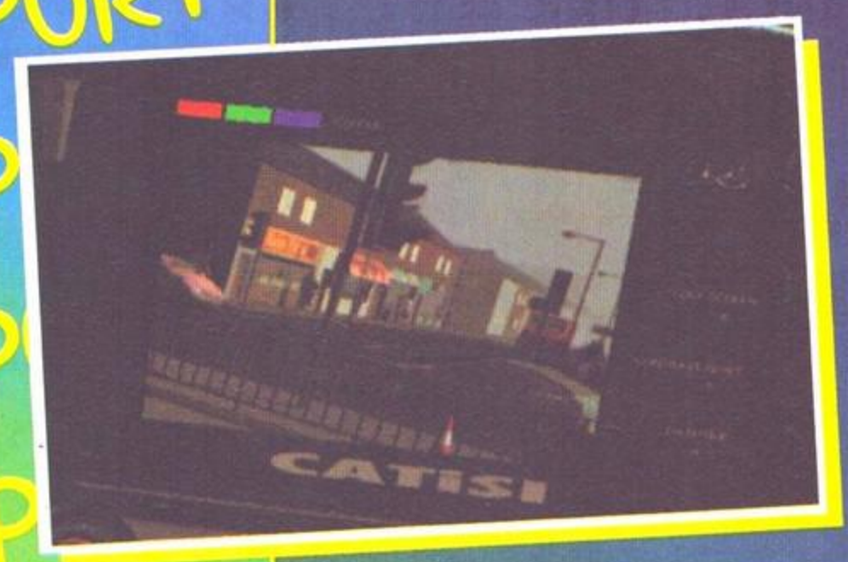
onside

Meglio la faticosa e vivace professione di calciatore o la meticolosa opera di gestione di una società di serie A? Questo nuovo gioco della Telstar vi dà la possibilità di sceglierlo in prima persona!

Nell'affollato panorama dei videogiochi a tema calcistico si presenta oggi anche la Telstar con Onside-Complete Soccer, cercando di unire in un unico titolo azione arcade e gestione manageriale. Se una scelta di questo tipo potrebbe, sulla carta, fare la gioia di tutti quelli che si annoiano solo a smanettare o, dall'altra parte, solo a fare gli Alberto Zaccheroni (si capirà che sono tifoso dell'Udinese?), bisogna dire subito che il risultato non fa gridare al miracolo. Intendiamoci, Onside è un bel gioco, ma non è all'altezza dei programmi che hanno fissato nei due campi (arcade e manageriale) lo stato dell'arte.

SIAMO TUTTI DANESI!

Un plastico tuffo di Peter Schmeichel, portiere del Manchester United e della nazionale danese, è l'immagine che presenta il gioco in questione; in suo onore, le istruzioni sono state tradotte perfino nella sua lingua!!! Non manca comunque una buona versione italiana del manuale, corredata addirittura da un sunto sulle regole del calcio (è una provocazione dire che è stata scritta solo per gli americani?). Peccato però che, mentre il manuale si dimostra esauriente per quanto riguarda la descrizione della parte manageriale, esso risulti allo stesso tempo estremamente carente per la parte arcade (una sola pagina per elencare in modo confuso l'uso dei due tasti del joystick). Non ci sono dubbi, però, che chiunque si metta a giocare una partitella riesca in breve tempo a imparare come muoversi sul campo da gioco, quindi la mancanza non è grave.



ZOLA O TABAREZ?

Veniamo adesso alla descrizione del gioco vero e proprio: un'introduzione senza infamia e senza lode, ma che rende abbastanza bene l'atmosfera che si respira fuori da uno stadio (inglese, please, non sto parlando di cariche di ultras) prima della partita, è il preambolo alla scelta tra buttarsi subito nel vivo dell'azione (con una singola partita, un torneo a eliminazione o un campionato) o iniziare una stagione come manager. Occorre subito fare presente che, anche se un giocatore sceglie la carriera manageriale, non potrà rimanere al timone della sua squadra preferita per più di una stagione, al termine della quale la partita semplicemente terminerà. Le squadre disponibili sono tutte quelle che hanno partecipato nella stagione 1995-96 ai campionati di prima divisione italiano, inglese, francese e tedesco. E' possibile dunque ricreare uno di questi campionati o "miscelarle" in un torneo dal sapore più europeo.

SUL VERDE PRATO DEL SAN PAOLO...

Il cuore del gioco è sicuramente la parte arcade, le cui caratteristiche più godibili sono la buona giocabilità e la possibilità di visualizzare l'azione da una miriade di angolazioni, come ormai è consueto in molti giochi sportivi. Certamente non è sempre facile riuscire ad avere un'idea delle posizioni di compagni ed avversari per le visualizzazioni più da vicino, ma può essere

interessante vedere i replay da diverse telecamere virtuali. Purtroppo, ancora una volta, per poter giocare in superVGA con tutte le opzioni di dettaglio selezionate è consigliato un Pentium, e non a caso. Se non lo possedete, occorrerà settare il tutto in VGA semplice

per mantenere la frenesia di una partita appassionante e per evitare di vedere Vialli scattare alla velocità di una tartaruga. Per quanto riguarda il sonoro, oltre ai soliti effetti "da stadio", è possibile ascoltare la telecronaca della partita, con pronuncia rigorosamente all'inglese dei cognomi dei vari calciatori (una curiosità: l'interista Nicola Berti è chiamato sempre "N"colaberti"). Originale, rispetto ai giochi già in commercio, la possibilità di giocare con squadre di cinque giocatori in palestra (il cosiddetto "calcio a 5" o calcetto), in uno scenario che ricorda tanto la famosa (almeno per i tifosi dell'Inter) "gabbia di Orrico". Nient'altro di rilevante da segnalare, a parte forse la presenza di cartelloni pubblicitari a bordo campo recanti i marchi di alcuni prodotti reali.

... O DAL TERZO ANELLO DI SAN SIRO

La gestione manageriale della squadra è puramente un accessorio del lato arcade del gioco, in quanto le opzioni a disposizione e le possibilità di intervento sostanziale del manager sono relativamente poche, se non altro rispetto a quello a cui ci hanno abituato i vari Championship Manager e Premier Manager. Innanzitutto, dal lato statistico Onside lascia *molto* a desiderare: i giocatori scelti per figurare nel programma (solo 16 per squadra) spesso non sono i veri titolari o addirittura non esistono (!); i punteggi delle caratteristiche che determinano il rendimento dei vari giocatori (forza, resistenza, contrasto, ecc.) sono determinati casualmente, così che ad esempio Paganin potrebbe risultare più forte di Chiesa; il calciomercato si riduce alla scelta tra 2 o 3 nomi (non sto esagerando!); la gestione economica, che comprende anche la determinazione del prezzo dei biglietti e la vendita del merchandising, è ridotta all'osso ed estremamente semplificata. Se a tutto questo si aggiunge che durante il gioco lo staff della squadra offre opportuni suggerimenti per migliorare la gestione... Durante la gestione manageriale, è possibile giocare le partite in arcade (caldamente consigliato), assistere alla partita dalla tribuna o -che noia mortale!- saltare direttamente al tabellino del risultato finale sul quale sono riportati solo i nomi dei marcatori.

TEMPI SUPPLEMENTARI E RIGORI

In definitiva, si può dire che Onside sia un buon gioco sul calcio, senza pretese simulative, sviluppato solo per divertire in modo leggero l'acquirente. Il quale, peraltro, dopo qualche settimana probabilmente si sarà stufato della parte manageriale e si dedicherà solamente alle partite "col joystick". Credo in ogni caso di poter consigliare questo programma a chi, magari fra i più giovani, non ha troppa voglia di perdersi dietro a troppe riflessioni gestionali, ma desiderà comunque qualcosa in più di un puro arcade ben realizzato.

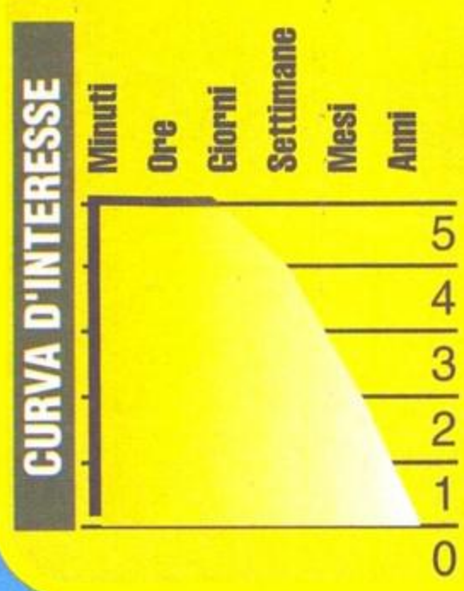
Paolo Forni

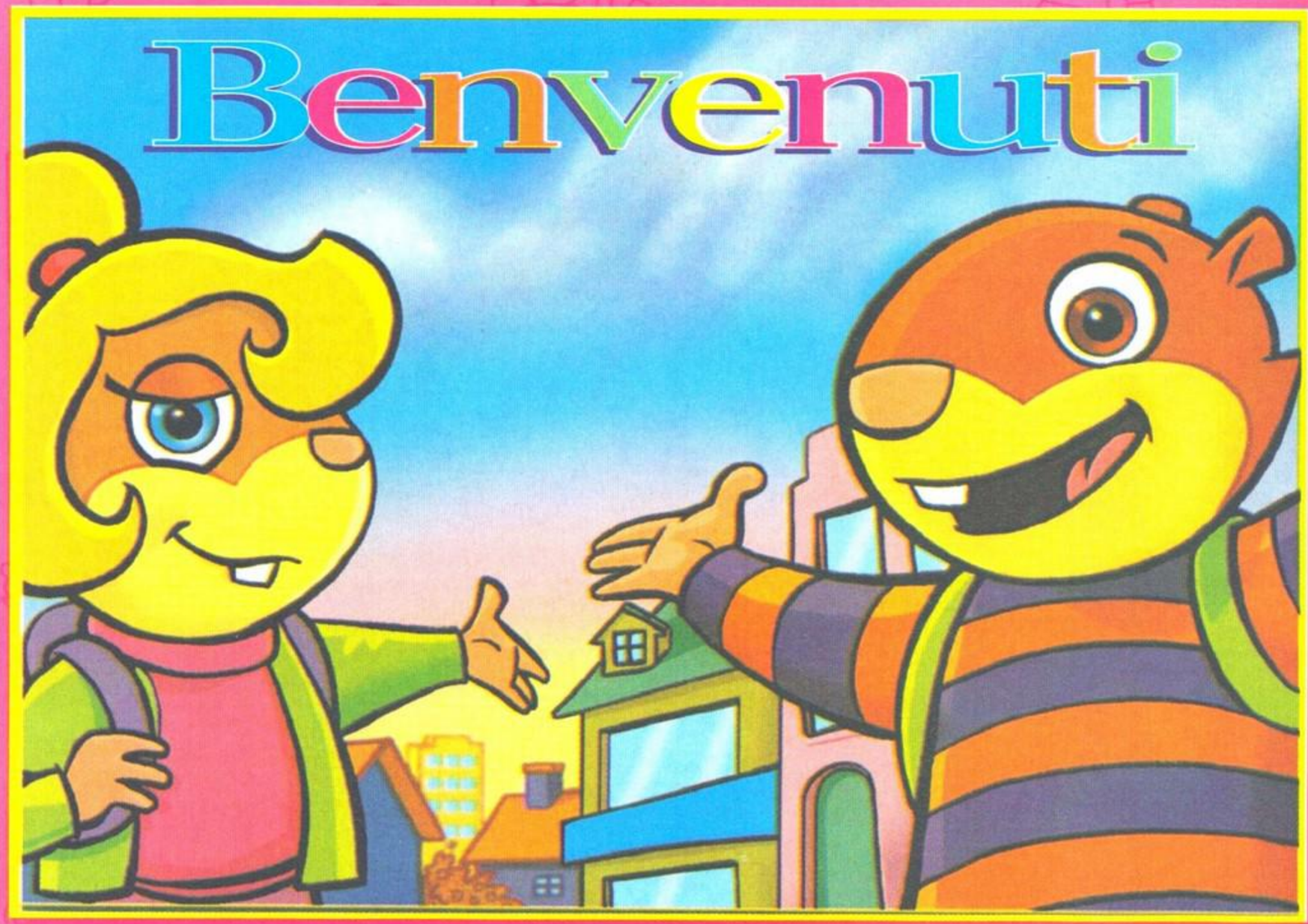
onside

Genere: Calcio
Casa: Telstar
Sviluppatore: Elite

PC CD-ROM

Sono richiesti un 486/66, 8 Mb di RAM, un CD-ROM 2x, una scheda VGA, 8 Mb liberi su hard disk e MS-DOS 6.2. Molto meglio se avete un Pentium 90, 16 Mb di RAM, un CD-ROM 4x, una superVGA e 25 Mb su hard disk. Consigliato un joystick o un gamepad (supportato il Gravis).

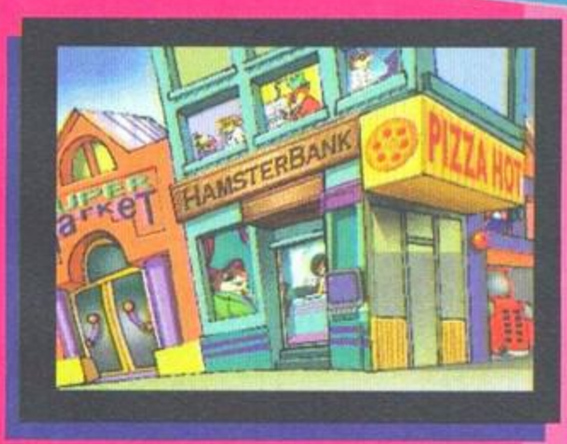




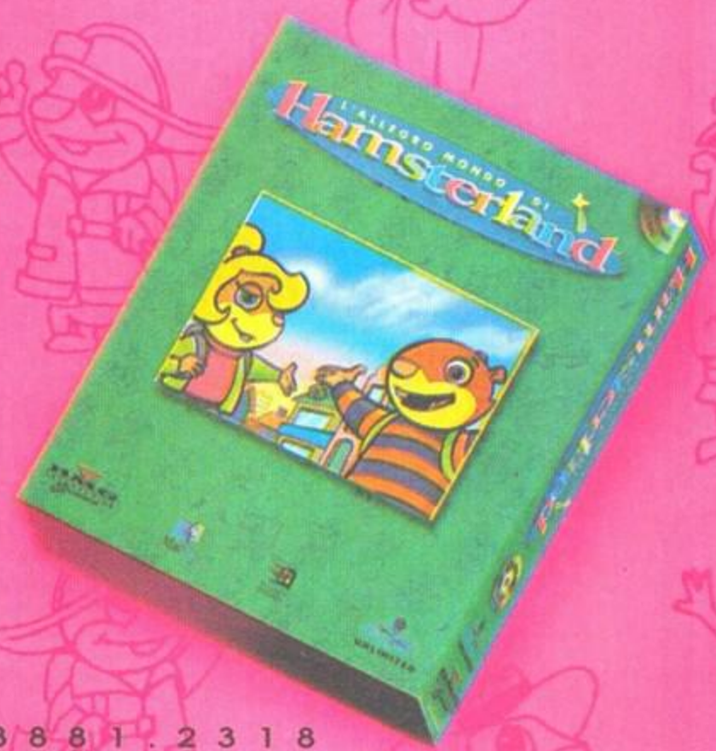
APRITE GLI OCCHI SU UNA TERRA DOVE TUTTO È GIOCO, MUSICA, MAGIA E DIVERTIMENTO...

L'ALLEGRO MONDO DI

Hamsterland™



...IL MONDO NON VI SEMBRERÀ PIÙ LO STESSO!



BMG INTERACTIVE

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2318

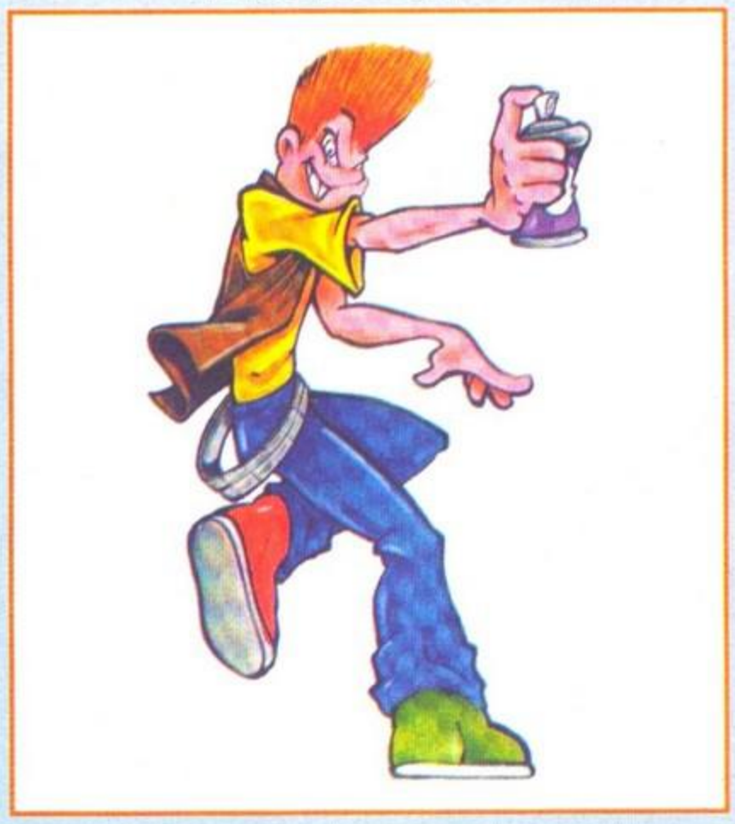
DIVENTA AUTORE DI VIDEOGIOCHI con K11

BADS!™ (KATTIVI!)

Eccoci qui, cari i miei ragazzi. Il mondo sta per finire, quindi è tempo di buttare in acqua le scialuppe.
Siamo 3. Kattivi. Non copiateci il nome altrimenti i nostri avvocati vi manderanno la vostra parcella. Non siamo divertenti. Siamo qui per farvi le nostre offerte. Per risolvere la TUA DOMANDA interiore che ti dovresti porre e non ti poni.
MUMBLE: Corso professionale di edit di autoexec.bat. Costo: 34.980.560 lire pagabili in una comodissima rata da 34.980.560. In questo fantastico corso imparerete tutti i segreti del programma che (e scusate se è poco) viene eseguito da tutti quelli che hanno un PC ogni volta che lo accendono! E' quindi un sicuro investimento per il business del domani, anzi del dopodomani se non ierilaltro.
Si prega di spedire i soldi in biglietti usati di piccolo taglio.
RUMBLE: Stage e corso pratico di sopravvivenza Made in Rumble: voi mi date i soldi che avete in tasca (fate il favore di venire con più soldi possibile) e io vi meno. Garantito che sopravviverete, quindi i risultati del corso pratico di sopravvivenza sono assicurati. IMPORTANTE: meno pagate, più dura il corso! Leggi anche: se non ti porti dietro un sacco di soldi, ti riempio di botte.
SPLASH: Accademia Ghettoblaster di Graffitologia applicata: costo 60.450.990 lire. Piano di studio: ve ne andate a New York (a vostre spese) e vi vedete i graffiti. Per ogni graffito che vedete che vi piace mi dovete dare cento sacchi in più. E poi non dite che non sono onesto. P.S.: se mi dite che neanche un graffito vi è piaciuto per non darmi almeno un centone extra non ci credo e quindi pagate la soprattassa regalandomi il vostro scooter o quello di un vostro parente (chissenefrega, l'importante è che vada).
Insomma, caro (si fa per dire) lettore mio bello. E' inutile che continuiamo così. Tanto i tuoi soldi non ce li spedirai mai. Sei stato tentato però, vero? Occasioni come quelle di cui sopra... ma quando le trovi?
Quante volte ti sei trovato a voler fare qualcosa e a cercare d'istinto la pappa pronta? Per poi accorgerti che non era mai pronta come sembrava? Anzi, che magari era solo una grande trombata?
Quante volte sei andato in giro a inchiodare ragazze con l'amico che ci sa fare che però alla fine è anche l'unico che si cucca quelle carine e alla fine tu non inchiodi mai?
Ebbene sì. Abbiamo okkupato questa pagina. A cazzotti mi sa che occuperemo anche l'ultima.
Anche noi veniamo da Colors. Ma noi siamo il lato peggiore. E' dura insegnare a fare i videogiochi. E' dura *farli*, figurati *insegnare a farli*. Quei capelloni di Colors sono dei gran casinisti, altroché. Come possono insegnare qualcosa se loro sono stati bocciati pure all'asilo? Dannati fricchettoni...
Ma tu che stai leggendo e che hai letto anche gli altri numeri di 'K-Diventa autore multimediale', senti di avere imparato qualcosa dai loro deliri?
Beh, lascia che te lo dica. Se hai imparato qualcosa non lo devi certo a Colors. Lo devi a te. Che hai messo a fuoco il tuo interesse e che hai spalancato gli occhi e drizzato le orecchie. Che hai capito come potrebbe essere quello che ti piacerebbe fare.
Ma qual è la tua strada? Grafica 3D, programmazione Visual Basic o Assembler spinto o musicista o che altro? Quali delle cose che hai visto ti ha più solleticato? Oppure donnaiolo a tempo pieno?
Manda la tua posta. Di sicuro non avrai risposta (la vita è dura). Ma basta che la pensi, la tua risposta. E da solo, senza cercare la conferma di nessuno, ti risponderai e inizierai ciò che vuoi iniziare a fare.

MUMBLE: io sono il genio malefico. Un cervello teppista.

RUMBLE: io meno (non il ontrario di più. Meno nel senso che ti spakko la testa)



SPLASH: io faccio casino.

INIZIA e non fermarti mai. Nessuna paura di sbagliare. Buttati. Meglio beccare dei cazzotti in faccia piuttosto che morire di noia. Giusto, no? (A CHI DICE NO GLI ANNODO LE PALLE ATTORNO ALLE ORECCHIE NdRumble)

Ricordi dell'Isola

Il mio nome è Angel. Vivevo sull'Isola nascosta dal Mare dei Sussurri, tanto tempo fa. Non cercare di capire come io ora possa parlare con te. Dopotutto sai benissimo che questo è stato scritto da qualcuno... Per fortuna, altrimenti questo mio racconto si sarebbe perso per sempre.

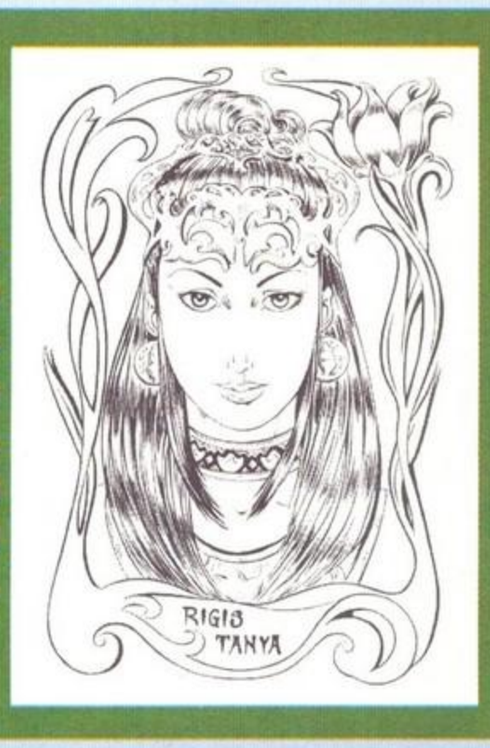
"Sono Rigis Tanya, la tua sovrana. Ho un compito per te, Angel. L'Isola presto scomparirà. Tutto, io compresa, le tue sorelle comprese, ci dissolveremo nel nulla. Potrai salvare solo una cosa, di tutta l'Isola. La cosa che più di tutte ritieni importante. Esistiamo ormai solo nell'immaginazione della Grande Creatrice e presto non ci sarà più nulla."
Perché io? Perché devo scegliere io?
"C'è qualcun altro che vive la tua vita, Angel?"
No... solo io. "Tu sola puoi decidere cosa portare nel tuo cuore. "

Perché Rigis Tanya ha dato questo compito ingrato a me?
"Perché ti conosce e sa che il tuo cuore è puro. Sa che sei indipendente dall'Isola.
Tutte noi scompariremo presto. Rigis Tanya forse pensa che tu sia l'unica che non scomparirà."
Ma io non ho niente di diverso da te...
"Io mi chiamo Inya. Tu Angel. Io ho i capelli lisci, tu hai le trecce. Lo vedi quanto tu sei unica? Chi c'è come te sull'Isola?"

Tutto si sta disfacendo? Dimmi, mia cara amica. Davvero il sole non sorgerà più sull'Isola?
"Sì."
Quando ci sarà l'ultimo tramonto?
"Stasera."
Quindi oggi è l'ultimo e unico giorno nel quale posso compiere la mia missione?...
"Sì."

Cosa si vede all'orizzonte, ditemelo, sentinelle.
"Non lo sappiamo, Angel. Vediamo solo il vuoto avvicinarsi sempre di più. Tempo fa arrivavano da lontano navi dalle vele colorate, cariche di doni per le nostre tre regine. Armi per Rowanne, colori e tessuti per Cybil, monili e arazzi per Rigis Tanya."
"Ma ora non più. L'Isola sta per finire. E noi non possiamo fare nulla se non urlare invano contro l'Oblio."

Rigis Tanya Regina governatrice dell'Isola. La signora del pensiero.

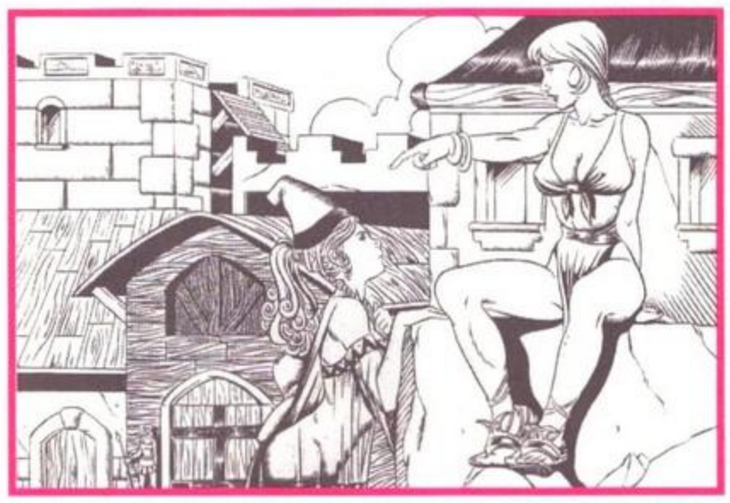


Guarda dalla finestra e vede i pensieri di tutte le sorelle.

Cybil Regina della bellezza dell'Isola. La signora della festa.

"Oggi è l'ultimo giorno delle nostre esistenze. Domani non esisteremo più... ti confesserò che questo mi rende un po' triste."
Solo un po'?... Beata amica mia. Io sento già il vuoto dentro di me...
"No! Non puoi e non devi! Tu sei l'unica che potrà salvare qualcosa. In quanto a me... questo è l'ultimo giorno. Non è ancora finito e io voglio viverlo fino in fondo!
E poi... succederà quello che succederà..."
Sei così forte, amica mia... mi restituisci il sorriso e la forza per la mia missione.
Cercherò di salvare la cosa migliore che posso.

Sono sola con i ricordi dell'Isola, ora. Decido di salvare qualcosa, poi vedo subito dopo qualcos'altro più importante. Ho trovato i globi arcani di Cybil, la spada fiammeggiante di Rowanne, le preziose coppe di Rigis Tanya.
Ho preso tra le mani i ricordi di ognuna delle mie sorelle, senza riuscire a decidere quale salvare. Vorrei salvarle tutte. Ma questo vuol dire non salvarne nessuna.
Rigis Tanya, la mia sovrana, mi ha ordinato di fare una scelta. E non ho più tempo.
Quello che ho ora dentro di me è quello che verrà conservato per l'Eternità.



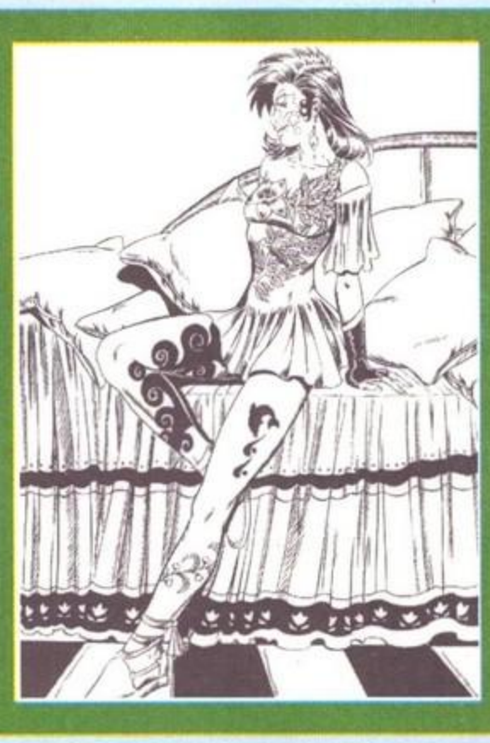
Devo trovare il Magazzino dei Ricordi dell'Isola!
"Tutto è lì conservato.
Lì potrai trovare le cose più belle che abbiamo provato in tutti questi millenni.
Potrai trovare anche il Grande Vuoto che sta cominciando a riempire i nostri cuori.
Quindi stai attenta, Angel cara..."
Indicami la strada...
"E' da quella parte, piccola mia.
Attenta alle guardie di Rowanne.
Loro proteggono il Passato come se importasse più della Vita."

"Non è possibile. Non può finire tutto domani. Non può essere vero... No! Non ti faremo entrare!" "Tutti i Ricordi, tutte le meraviglie della nostra Isola... andrà tutto perduto... non possiamo permetterlo!" Allora devi farmi passare. O l'Oblio si impadronirà di tutto e il Passato non sarà mai esistito. "Cosa ne sarà di noi, Angel? Se tutti i Ricordi andranno perduti, cosa potremo mai custodire?" Non lo so. So solo che anche voi siete mie sorelle. So che la scelta che farò sarà giusta anche per voi che adesso non volete lasciarmi entrare.

Sono sola nel Tempio. Sto aspettando l'avvento dell'Oblio. Ho già salutato le mie sorelle, che non vedrò mai più. Le mie mani sono vuote. La mia scelta è stata di non conservare nulla. Tutti i ricordi sono dentro di me. Io sono l'unica cosa che verrà conservata dell'Isola.
Tutto è dentro di me, ora, perché ho fatto la scelta. Sono consapevole di tutto ciò che è stato e tutto conserverò. Le tre sovrane saranno per sempre dentro di me: Rigis Tanya è il pensiero, Cybil è l'immagine e Rowanne è la volontà. Il mio corpo sono le mie sorelle. Io sono tutte.

Non ti ricorderai dei nostri nomi né dei nostri volti. E non ti dirò il nome dell'Isola in maniera che tu non possa ricordarlo. Non deve avere alcuna importanza.
Tieni solamente dentro di te il pensiero (il cuore di Angel) che tu sei la cosa più importante del mondo. La tua vita è solo tua. Riempi il tuo cuore delle immagini delle persone che ti sono care. Fa' che diventino parte di te. Riempi il tuo cuore dei tuoi ricordi più cari.
Fa' che diventino parte di te. Poi li dovrai abbandonare e conservare te stesso, anche quando rimarrai completamente solo, domani.
Se tu farai questo, vivrai per sempre. Come i ricordi di Angel e le sovrane e le sorelle dell'Isola.
Arrivederci a domani.

Lei sceglie gli uomini dall'isola vicina.



Rowanne Regina protettrice dell'Isola. Le sue armi per il bene dell'Isola

Lei più di tutte ha bisogno di essere amata.

PROGRAMMARE IN 3D

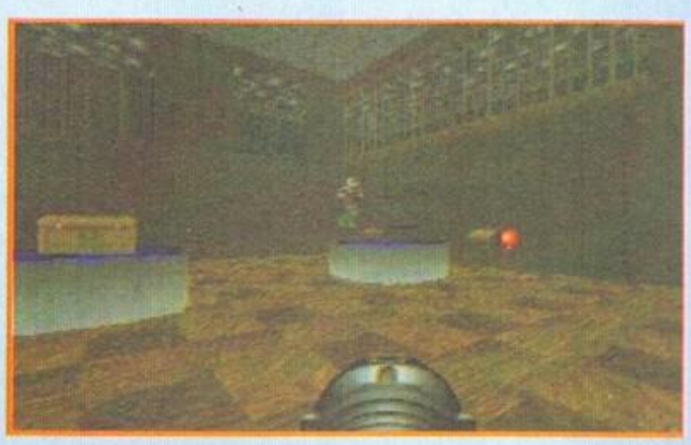
Ed ecco a voi... (squillano le trombe) Leonardo Marzi.

Questo articolo è diviso in due parti: la prima chiarisce il concetto di tridimensionalità e le varie tecniche di rappresentazione, mentre la seconda esamina più in dettaglio alcuni algoritmi, fornendo qualche esempio di programmazione che vi permetta di iniziare ad utilizzarli.
Okay! Ora sapete cosa vi aspetta: rimbocchiamoci le maniche e... al lavoro!
Cosa vuol dire "a tre dimensioni"? La maggioranza di voi ne conoscerà il concetto, almeno a livello intuitivo. Per esempio, osservando l'immagine impressa su una fotografia, notiamo subito che manca qualcosa di molto importante: non c'è la profondità. Stiamo parlando della cosiddetta "terza dimensione", ed è proprio quel che è negato ai disegni su carta, quel "dettaglio" che ci rende immediata la differenza tra questi e la realtà.
L'uomo ha sempre cercato di vincere questo limite, inventando tecniche sempre più efficaci, cercando di ingannare l'occhio, a partire dai primi maldestri tentativi medievali, fino ai tempi nostri, con il cinema tridimensionale, gli ologrammi e la realtà virtuale.
Questi tre metodi hanno indiscussa efficacia ed impatto visivo, ma portano con sé alcuni inconvenienti, primo fra tutti la necessità di apparecchiature che rendono meno immediate, e quindi anche più costose, la realizzazione e la visione.
A cosa può dunque aggrapparsi un programmatore, munito del semplice PC, un minimo di software, e della sua inventiva? Possiamo ricorrere ad un metodo che risale a secoli fa: la prospettiva. Questo metodo, infatti, rende l'illusorio senso della tridimensionalità ad una immagine piatta,

quale può essere quella di un quadro, o quella mostrata da un monitor per computer. L'idea intuitiva che gli oggetti più lontani all'osservatore vengano disegnati con dimensioni ridotte, all'avvicinarsi all'orizzonte, è realizzata seguendo le regole della prospettiva, che noi, ancora oggi, possiamo utilizzare per il nostro lavoro.
Tratteremo successivamente le tecniche utilizzate per mettere in pratica queste regole.
Possiamo innanzitutto operare una prima grande distinzione tra due categorie: la prima, quella che tratta le immagini in formato bitmap (o raster), la seconda che utilizza, invece, il formato vettoriale.

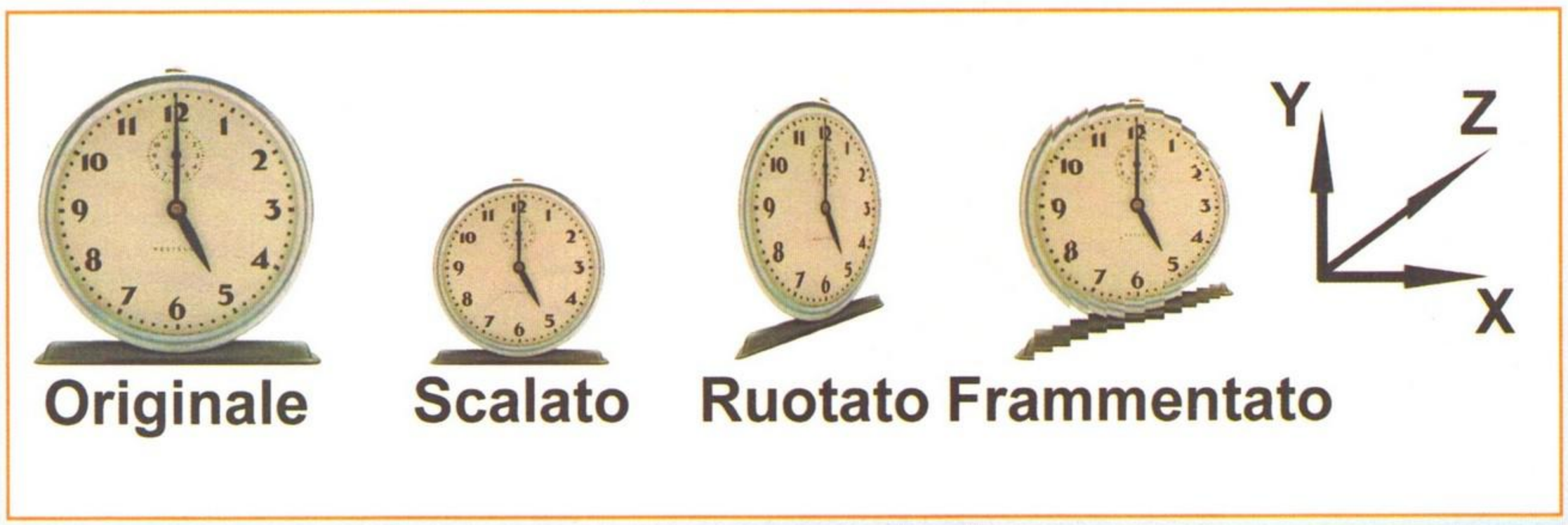
Fra le tecniche bitmap, la più classica è quella della "scalatura del bitmap": sfruttando il principio della proporzionalità inversa tra la distanza dallo schermo e la dimensione dell'oggetto, i programmatori scalano il file Bitmap così da ridurlo e da renderlo più piccolo dell'originale che si trova in primo piano, rendendo in maniera elementare l'idea della distanza dell'oggetto in secondo piano. Questa è una tecnica molto semplice, e l'unico grosso inconveniente consiste nel fatto che si deve disegnare sullo schermo a partire dall'oggetto più lontano, fino a quello più vicino, per evitare strane sovrapposizioni. Questa tecnica risolve il problema relativo agli oggetti paralleli al piano dello schermo.

Che cosa succederebbe se dovessimo visualizzare uno scenario in stile "Doom" con oggetti non paralleli al piano dello schermo? Le cose sarebbero molto più complicate, poiché dovrei eseguire due operazioni distinte: una di scalatura ed una di rotazione del bitmap (Bitmap = immagine identificata da un insieme di punti). Si crea però un nuovo problema pratico: l'aumento vistoso dei calcoli che deve svolgere il



computer. Prima identificavamo ogni singolo punto con due coordinate (X e Y), mentre ora entra in gioco anche la terza (Z).
Come hanno fatto, allora, i programmatori di "Doom"?
Hanno usato un trucco molto intelligente: invece di calcolare la posizione di ogni singolo punto, hanno diviso gli oggetti (muri, scale e simili) in linee, ed hanno scalato ogni singola linea senza perciò ruotare l'oggetto intero, mentre per le immagini dei vari mostri si sono limitati a scalare le loro losche figure. È come se avessero diviso il muro in tanti listelli verticali di un pixel di ampiezza orizzontale e poi li avessero dimensionati ciascuno in base alla propria distanza dallo schermo. Supponendo che ogni listello sia costituito da 20 pixel verticali (pixel = picture element), dovendo eseguire "l'operazione aritmetica" di rotazione e poi di scalatura su ogni punto, sarebbero occorse 40 operazioni eseguite dal computer per ogni listello. Con questo utilizzo più appropriato del sistema della scalatura, invece, occorre una sola operazione per listello.
Questo artificio riduce di ben venti volte il numero delle operazioni eseguite dal computer! Esprimendoci in maniera impropria, potremmo dire che aumenta di 20 volte le sue capacità di calcolo, aprendo la strada a scenari più complicati, e ad un gioco con molto più movimento.

La quantità dei calcoli è un fattore molto importante nel 3D, perché dovremo lavorare con animazioni in tempo reale, cioè animazioni che si modificano a seconda di un'azione che si sta compiendo proprio in quel momento: il computer deve gestire l'intero "mondo" in cui si gioca con i suoi calcoli, deve sapere dove si trova ogni oggetto, ogni mostro, e cosa questi sta facendo, e il tutto muovendo la scena al semplice tocco di un tasto. Programmi di disegno tridimensionale come Autocad, o di modellazione, come il 3Dstudio, possono permettersi di far aspettare l'utente qualche minuto in più, per terminare i calcoli e realizzare un'immagine di qualità fotografica. Per i videogiochi, il discorso è nettamente diverso. Dobbiamo cercare di mantenere una velocità che si mantenga superiore ai 20 frame al secondo (frame = fotogramma, nel cinema è ogni singola immagine impressa sulla pellicola, e, analogamente, nei videogame è la singola immagine elaborata. L'animazione è una rapida successione di frame; se gira a meno di 20 frame per secondo, diviene poco godibile, perché va "a scatti").
Per arrivare a questo risultato, è utile tentare di sacrificare qualche calcolo meno importante, o magari trovare un sistema per renderlo più veloce.
In "Doom" si fanno entrambe le cose: si scalano i mostri, risparmiando calcoli evitabili, e si semplificano i calcoli per oggetti estesi come i muri, mediante la divisione a listelli sopra descritta.
Non dimentichiamo, infine, la gestione delle luci: è un elemento fondamentale per dare una impressione di realtà alla composizione della scena, che altrimenti ci apparirebbe come un ambiente piatto e alieno. Facendo risaltare un muro esposto alla luce con colpi di colore, più vivi di uno nascosto nell'ombra, avremo una ben più netta impressione di trovarci in un ambiente reale.
Dopo aver descritto per grossi capi le principali tecniche di animazione con i bitmap, tratteremo ora quelle con i vettori. La prima sostanziale differenza fra le due è che la prima si basa sulla posizione di un insieme di punti, che compongono oggetti estesi, mentre la grafica vettoriale non fa altro che individuare i vertici dei solidi che meglio approssimano l'oggetto reale ed unirli con segmenti che ne rappresentino gli spigoli.
Nel 3D bitmap si usa una matrice di elementi, in cui il singolo elemento è composto da quattro coordinate: tre individuano la posizione del punto associato all'elemento, ed il quarto ne determina il colore.
In bitmap, un cubo di lato 20 pixel, sarà composto, contando solamente le superfici esterne, da 20x20 pixel per ogni faccia, da moltiplicare per 6 facce, per un totale di



2400 punti.
Per la grafica vettoriale, il discorso è diverso. La rappresentazione dei volumi è realizzata tramite semplici segmenti, dei quali è sufficiente conoscere l'inizio e la fine, che sono il minimo indispensabile dei dati per definirli.
In grafica vettoriale, il cubo di poco fa ridurrebbe le sue pretese solamente ad otto punti.
Volendo fare un esempio in Basic, se i punti sono (X1,Y1) e (X2,Y2) basterà utilizzare l'istruzione LINE (X1,Y1) - (X2,Y2) per visualizzare il segmento che li unisce.
Come potete osservare, abbiamo usato un sistema 2D, essendo questo l'unico rappresentabile direttamente da un monitor.
Il problema iniziale si ripropone: la rappresentazione 3D invece di quella 2D.
Applicando dunque le tecniche della prospettiva ed alcuni calcoli matematici di cui parleremo la prossima volta, trasformeremo Z, la profondità, in modo tale che si possa rendere un sistema 3D (X,Y,Z) attraverso un sistema 2D (X,Y). Così facendo, rappresenteremo la grafica in maniera WireFrame: vedremo l'oggetto come se fosse composto da un insieme di segmenti, senza che le superfici immaginarie vengano riempite.
Un primo modo di evidenziare le superfici immaginarie è di non visualizzare le parti nascoste, cioè di non disegnare quei segmenti, o porzioni di segmenti, che si trovano dietro ad una superficie che si trova in primo piano nella nostra scena virtuale.
Poi si prosegue, magari riempiendo le superfici con colori distinti, utilizzando una qualche tecnica che simuli l'illuminazione.
Perché giochi come "Virtual fighter" sono esteticamente più scarni rispetto a giochi come "Doom"?
Il motivo è che la grafica vettoriale è poco adatta a descrivere oggetti con superfici curve.
Le curve si possono approssimare utilizzando più segmenti: maggiore sarà il numero dei segmenti utilizzati per approssimare la curva, maggiore sarà la qualità della curva rappresentata.
Per spiegarci in maniera più corretta, poniamo l'esempio di un semicerchio: se noi decidiamo di rappresentare il nostro semicerchio con soli 2 segmenti, la figura ottenuta sarà un triangolo privo di un lato; proviamo poi a rappresentarlo con un numero altissimo di linee, e questo ci sembrerà più curvilineo, con la grossa differenza che, per rappresentare il cerchio nel primo esempio occorreranno tre punti, mentre per il secondo occorreranno un numero di punti di gran lunga più alto.
Ovviamente un maggior numero di punti implicherà un maggior numero di operazioni, pertanto occorrerà trovare un buon compromesso tra la fedeltà grafica ed il contenimento del numero di operazioni svolte dal computer.
In giochi come "Virtual fighter", si è sacrificato l'aspetto grafico, a vantaggio della giocabilità, perché se gli sviluppatori si fossero invece concentrati sulla realizzazione di figure utilizzando tecniche esatte, molto difficilmente sarebbero riusciti a mantenerne la fluidità e la velocità delle animazioni.
Questa tendenza dovrebbe essere destinata a cambiare, dato che negli ultimi anni c'è stata una prodigiosa crescita della velocità di elaborazione dei nuovi PC: i giochi che oggi sono semplicemente lo standard sarebbero stati un sogno ad occhi aperti anche solo pochi anni fa... chissà cosa ci riserva il futuro!
Un passo in questa direzione sta per essere compiuto con l'uscita, prevista entro un breve periodo, delle nuove librerie tridimensionali, conosciute come Direct3D, da parte della Microsoft. Queste dovrebbero finalmente iniziare a sfruttare le capacità delle schede grafiche, delegando ad esse parte dei calcoli normalmente addossati al microprocessore centrale, concetto già noto agli utenti Amiga, che possedeva un terzetto di chip custom (Paul, Agnus e Denise) ai quali venivano delegate parecchie funzioni, come la gestione del suono, della grafica, dello scrolling ed altro ancora.
Spero che questa mia introduzione al mondo della grafica 3D vi sia piaciuta.
In ogni caso, non perdetevi il prossimo numero, nel quale darò alcuni esempi di programmazione utilizzando diversi linguaggi (Assembler e, per i meno esperti, Basic).
Per comunicarmi le vostre impressioni, o i vostri consigli, potete contattarmi via Internet usando l'indirizzo di Colors.
Cercherò, entro i miei limiti di tempo, di rispondere a tutti.
Arrivederci alla prossima!

INFORMATION MAN

Rabbia, dolore, vergogna, frustrazione, gli stati che erano ormai in dotazione nel mio animo; ma anche coraggio, tanto coraggio per quello che avevo intenzione di fare.

Andai in ufficio con l'intenzione di licenziarmi, entrai dal portone e mi diressi nella sezione dove sta, o meglio stava, il mio posto.
Davanti alla porta un cartello:
-Sezione culi flaccidi-.
Lo sapevo!!!!

Una volta entrato mi aspettavo di essere preso per il didietro (ahia, brutti ricordi), invece fui accolto da un silenzio innaturale, rotto solo dal rumore delle dita sulla tastiera. Appoggiai lo scatolone, che presi per prendere le mie cose, sulla scrivania e tirai indietro la sedia da sotto il tavolo e trovai attaccati dei "peni" di plastica al pianale della sedia; ne

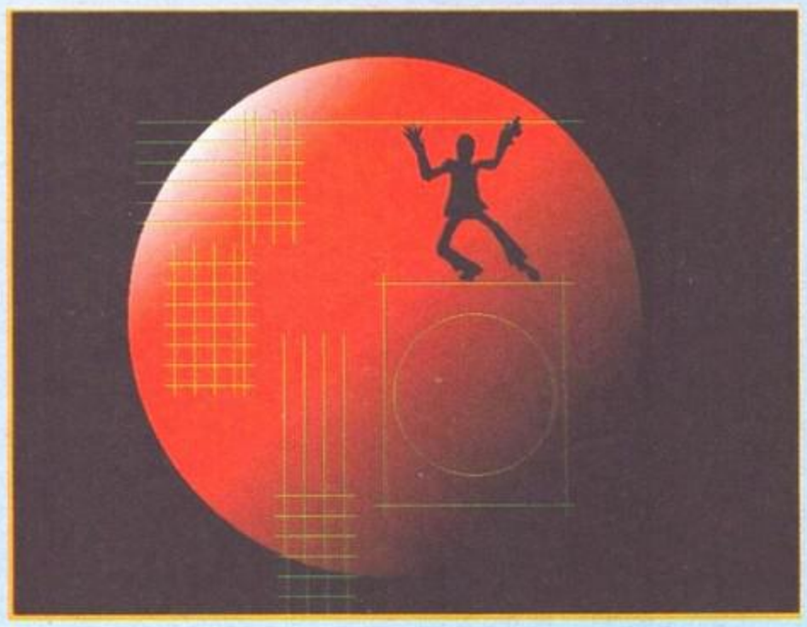
presi un'altra e mi sedetti, aprii il cassetto e vi trovai una rivista di uomini per uomini.
Il tutto sempre sotto lo stesso silenzio da incubo, rotto solo dal rumore delle dita sulla tastiera.

Come entrai, così uscii....come il vento, nessuno che si girò, nessun rumore se non quello delle dita sulla tastiera: volevo licenziarmi e continuavo a desiderarlo, ora più che mai.

Ero davanti alla porta del capo, (o tangent-man, l'uomo tangente, come lo chiamano) e tentennai come quel ragioniere sfigato, di una famosa serie di film comici, di fronte al suo capo universale.
Io sono il lui del futuro.

Appena entrai il miracolo fu compiuto. Il capo parlò e non ci fu più silenzio....

-Oh Clumsy, giusto lei. Dov'era sabato mattina? Non doveva venire qui per sbrigare delle pratiche straordinarie urgenti?
Oh bella, pensai, sapevo che dovevo venire però successe un fatto improvviso. Comunque i casi erano due: o non sapeva davvero niente oppure mi prendeva per il culo (ahia, ci risiamo).
-Capo, mi licenzio-.
Non che mi aspettassi una qualche reazione di dispiacere oppure di gioia, ma di certo non quella che ebbe lui....
-Orbene, orbene la disdicevole questione (con questo modo di parlare fregò un casino di persone) del suo licenziamento non spetta più a me.
Come, voleva licenziarmi? A me? E agli altri cosa avrebbe fatto, li avrebbe uccisi?
Comunque il suo tono di voce diventò quello di uno che è particolarmente incazzato, ma deciso e fermo.
-Parliamoci chiaro Clumsy, mi giunsero voci a suo tempo... lei infastidì la signorina Marcy e se non ci fossero state altre persone probabilmente l'avrebbe violentata.
Comunque, questa è la busta con quello che le dobbiamo, non metta mai più piede qua dentro.



Ancora incredulo uscii in strada: ricevetti l'ultima mazzata da quella Tr**aPu****aZoc***aB**dracca di Marcy.

In strada un senso di libertà mi pervase convincendomi che avevo scelto per il meglio. Ora avrei potuto dare il via al mio progetto.

Il momento giunse.
Coraggio e disperazione furono i miei complici e miei compagni, in quel procedimento per l'immortalità. Sperai solo che dopo nessuno mi tagliasse la testa.

Quando mi svegliai era mattina e ancora sdraiato sul letto ripensai agli avvenimenti del giorno prima, decisi di alzarmi e di specchiarmi: nessun cambiamento apparente, ero il solito Wayne Clumsy.
Dove ho sbagliato?
Cosa non ho fatto?

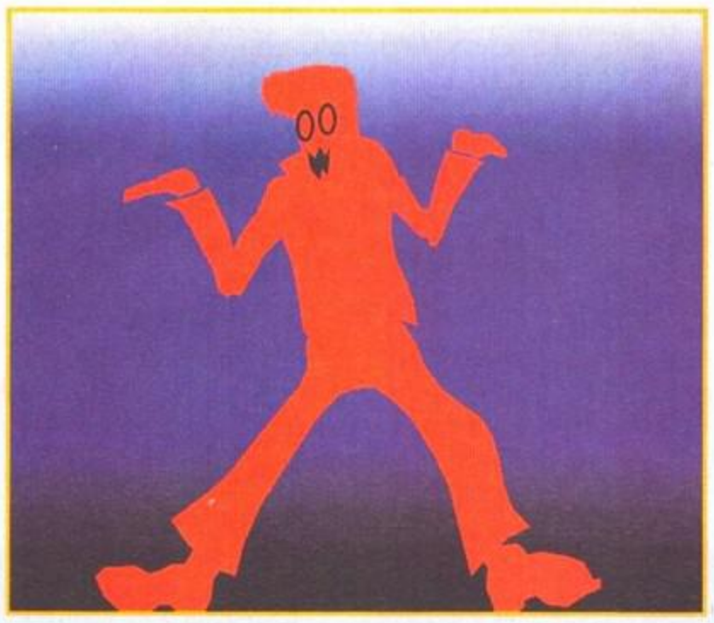
Domande che mi rimbombarono nel cervello, come un eco.
Sbagliato, sbagliato, sbagliato, sbagliato.
Mi lasciai cadere sulla poltrona con le mani sopra la testa, a capo chino, poi... mi sarei preso a calci.
Idiota che sono, sarei dovuto morire per tornare in vita immortale.

Mi vestii e scesi con l'intenzione di chiedere un prestito alla banca che fa angolo, con la convinzione e la sicurezza datami dalla calibro 38, comprata al mercato nero insieme ai proiettili.
Anche un agnello può divenire tigre, se stuzzicato.

Entrai superando il metal detector, probabilmente non più tarato per riconoscere una vecchia ed antiquata 38.

Aspettai in fila per dieci minuti. Davanti quattro persone. Arrivò il mio turno.

Salutai il "bancario" che mi chiese quale operazione mi servisse, risposi che ero lì per avere un'offerta per l'associazione Clumsy, che si occupa di salvaguardare Wayne Clumsy, che poi ero io.
Il tipo mi guardò, gli feci un sorriso, lui continuò col fissarmi senza dire niente. Probabilmente era rimasto sorpreso.
Per aiutarlo, gli chiesi se gli serviva la mia biro, dato che la sua non la vedevo e tirai fuori la pistola.
Sempre col sorriso (basta con le rapine tristi) mi feci consegnare i soldi ed uscii, dove trovai



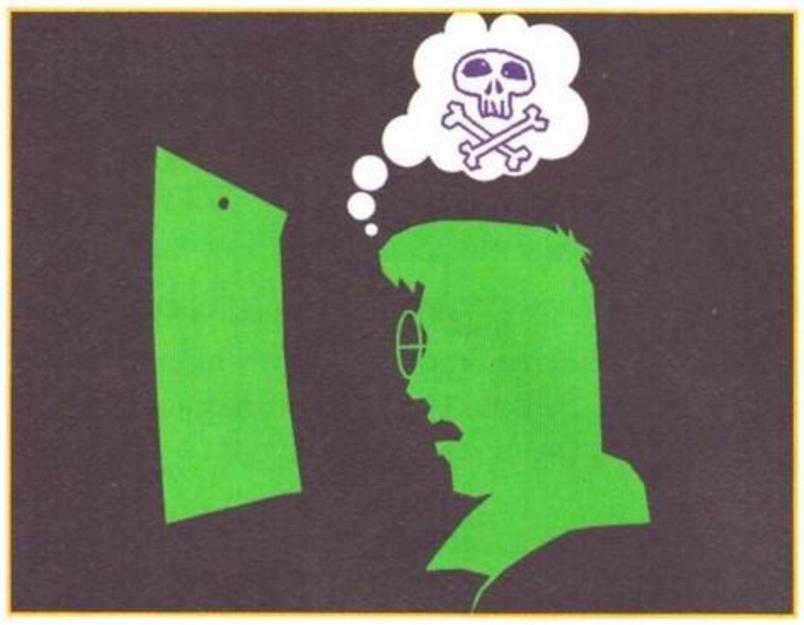
la polizia ad aspettarmi (evidentemente qualcuno azionò l'allarme silenzioso).

Ero fuori.
Davanti tre poliziotti.
Successe tutto in pochi secondi.
Lo sparo mio che finì da tutt'altra parte e poi... dolore, caldo che si sparse per tutto il corpo, tutto girò, come echi lontani mi giunsero frammentati i rumori, le parole, solo una frase percepii bene....
-Guarda, una vecchia 38 con proiettili a salve- Feci un sorriso all'ultima beffa, poi mi lasciai andare.
Poi il vuoto.

Rumori, suoni, parole.
Aprii la mano sinistra e poi la destra e finalmente riaprii gli occhi trovandomi in una stanza d'ospedale (chiaramente, vedendo l'ambiente asettico).
Avevo un bruciore al petto. Infatti ero fasciato. Allora non avevo sognato, era la realtà. Io non ero morto.
Avevo fatto un gesto straordinario, io Wayne Clumsy ho rapinato una banca... se lo sapessero in ufficio....già, l'ufficio... che lasciai in cambio di un fallimento.
Comunque avrei dovuto lasciare il tutto.
Per forza.

Chiesi al medico come mai non fossi guardato da un poliziotto, in fondo avevo rapinato una banca e tentato d'uccidere un rappresentante della legge. Il medico mi rispose che non sapeva niente.
Finalmente un po' di fortuna.
Mi rilasciarono dopo un mese.

Presi la metropolitana e pensai di dire che ero stato in ferie per un mese, questo nel caso avessi incontrato qualcuno.
Davanti alla porta di casa mia, un cartello:
-Causa morosità per mancato pagamento bolletta (articolo 17 comma 13) si dia pignoramento della codesta casa, compreso qualunque oggetto sito nel suo interno-.
Rimasi fermo con gli occhi fissi sulla parola pignoramento, poi visto l'inutilità



dei miei tentativi di entrare nella mia ex casa, me ne andai.
Di mia proprietà rimasero i vestiti e le scarpe che indossavo oltre a poco più di un centone.

Il mio orgoglio mi impedì di chiedere soldi ai passanti. La notte dormii all'addiaccio e al mattino decisi che così non sarei riuscito a vivere, quindi decisi di penetrare l'ala riservata della mia ex-ditta, dove avrei pensato qualcosa per fare il massimo casino possibile.
E lo feci. Lo feci sul serio.

DEDICATO AI COLORI PERDUTI

La battaglia vinta e perduta mi ha ferito irreparabilmente.
Ho ferite che significheranno Trasformazione.
L'Universo multicolore dentro di me è cambiato.
Molti spiriti, molti colori mi hanno abbandonato.
Molti i miei errori, molti i roghi dello Spirito.
Ciò che era la Distruzione, ora è finita.
Tra poco ne pioveranno finalmente le ceneri.
Ciò che era il Teatro degli Immortali, ora è finito. Smembrato nella disintegrazione dei Colori.
Questa esistenza è terminata, l'Universo ne ha segnato la fine. E' ora di rinascere. Prima o poi, forse, oltre il Portale... i Colori Perduti torneranno dentro di me? Devo comunque pagarne il prezzo, ma questa è la mia speranza. Altrimenti il loro vuoto, il loro e solo il loro, rimarrà incolmabile per sempre.
Sopravviveremo oltre il Portale.
Ora è tempo di rinascere.

Immagini: Francesco Barbieri per i Bads!TM. Raffaella Todaro per l'Isola. PGHL per Information Man.
Testi: Mumble, Angel, Christian Marchioni, Leonardo Marzi.
COLORS Srl, via Casteldebole 4/3, 40132 Bologna, tel:051/619.01.30 fax:051/619.87.86
email: raven@colors.italia.com URL: http://www.italia.com/colors

Microfono incluso nella confezione

VIRTUAL CORPORATION™

UNA ESILARANTE CORSA AL SUCCESSO!

Gioco interattivo a comando vocale ambientato in un prossimo futuro in cui il telelavoro è realtà. Non c'è spazio per i deboli, solo i più forti hanno possibilità di sopravvivere.

Il tuo compito è di essere assunto dalla più potente azienda del futuro, la Pogodyne Systems, e di ascenderne tutti i gradini del potere fino a diventarne il Presidente. Nella confezione è incluso un microfono.

SCENARI REALISTICI IN 3D

ECCITANTI GIOCHI INTERATTIVI ALL'INTERNO DEL GIOCO STESSO

AMBIENTAZIONE A COMANDO VOCALE

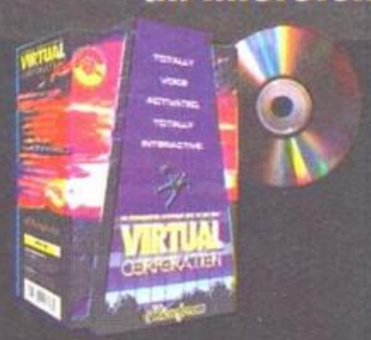
SPOSTAMENTI IN AMBIENTI DIVERSI

INTERAGISCI CON DIFFERENTI PERSONAGGI

IN ITALIANO

L. 89.000

IVA INCLUSA



Direzione operativa e commerciale:
Tel. 06/44243033 - Fax 06/44242836
e-mail: italia@microforum.com
Ufficio di rappresentanza:
Tel. 02/22473137 - Fax 02/26226742

Microforum®
MASTERS OF THE NEW ART

SPEED RAGE

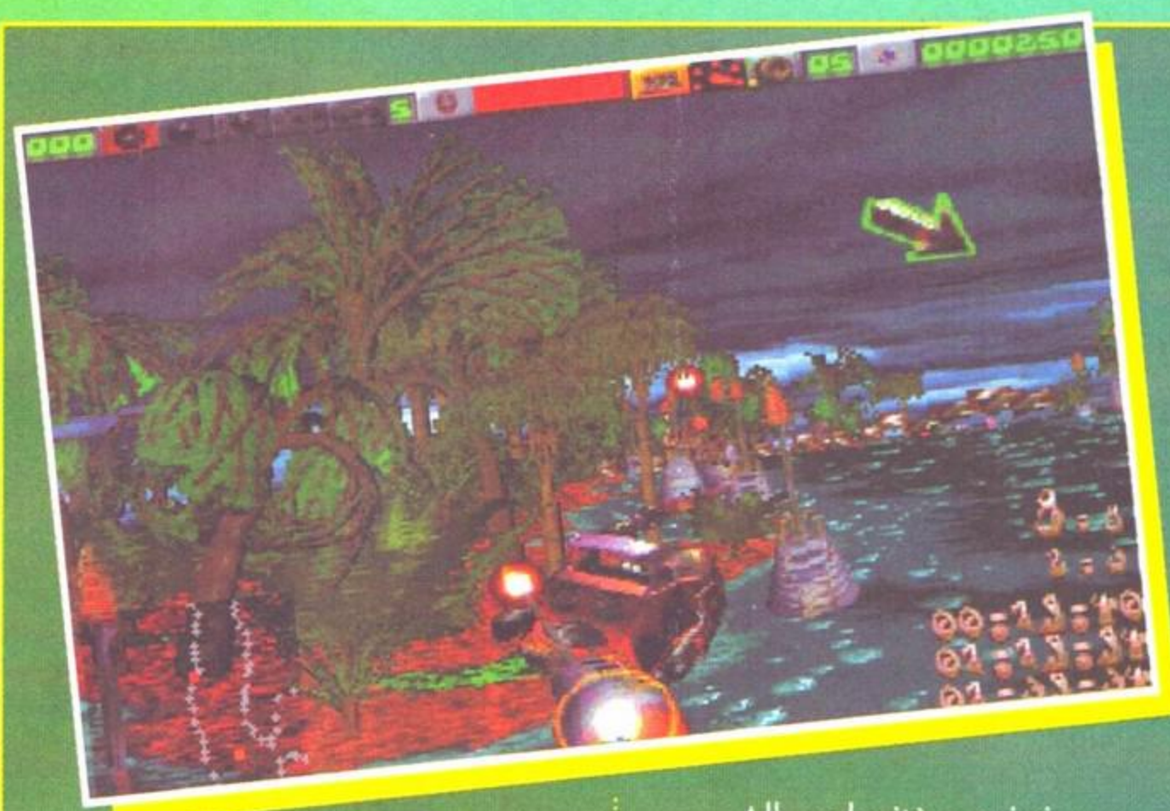
CORSA

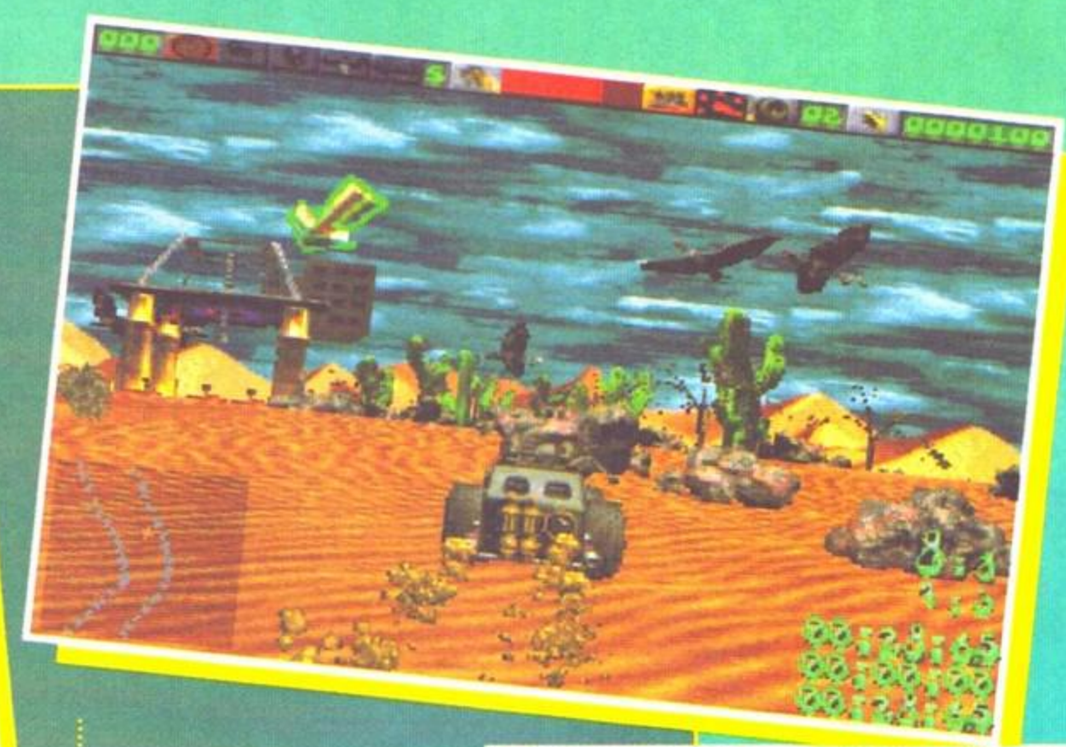
APPASSIONANTE

SPORT

Rosso, giallo... verde! Brrruuuuummmm!!! Partiti, e Schumacher non è nessuno, anche perché non lo abbiamo mai visto correre su di una dune buggy o su di una barca a motore. Ma saremo capaci di arrivare integri alla fine della corsa?

Dopo esserci divertiti, eccitati, arrabbiati, esaltati e... ammazzati un'infinità di volte con Big Red Racing, ci era rimasto un po' di amaro in bocca, perché ormai eravamo rassegnati a dimenticarci questo gioco per... impossibilità tecnica di mezzi. Se vi ricordate, infatti, Big Red e tutte le sue strampalate macchinine giravano decentemente solo su di un computer con i controc***i e per noi poveri mortali questo significava... ciccia! Ma la Telstar si è fatta venire un'idea meravigliosa. No, non il parrucchino di Cesare Ragazzi, ma un giochino: Speed Rage, per l'appunto, che potesse recuperare le gioie e i dolori di un car-game tipo Big Red e che girasse su di un computer scarso, una di quelle baracche che tutte le software house continuano a ritenere sufficienti per far girare qualsiasi mostro di byte, un 486DX2/66Mhz insomma! Felici di questa concessione umanitaria e per il fatto che finalmente abbiamo verificato che le missive del Seccafieno errante e della sua AVI sono giunte a destinazione, quindi, ci siamo lanciati ad installare Speed Rage sulla nostra quadriga, ricolmi di grandi aspettative. Uh-yeah, Speed Rage ce la fa! E' tutto vero, gira anche sul nostro paleozoico arnese! Però, però... aspettiamo a gioire completamente perché Speed Rage non è tutto rose e fiori. Tecnicamente possiamo cominciare col dire che il gioco si compone di quattro tipi di gare, affrontabili con due tipi di mezzi differenti: la canonica dune buggy e una divertentissima bagnarola a motore. Più che per i percorsi o la tipologia della competizione, le quattro gare a disposizione differiscono soprattutto per il numero dei giocatori che contemporaneamente si possono cimentare, anche se naturalmente possiamo divertirci a gareggiare a tempo in qualificazione o in una sorta di campionato del mondo. Nel corso della gara dovremo confrontarci esclusivamente contro mezzi assolutamente identici al nostro e possibilmente dovremo aver cura di accaparrarci tutti i bonus che sono a disposizione sul percorso di gara. Niente di nuovo, insomma. Effettivamente Speed Rage è un po' avaro di particolarità eccitanti e si riduce ad una semplice gara di stampo antico, dove non possiamo neppure divertirci a concorrere alla guida di un'autobotte, di una scavatrice o di un rastrello. Questo, nonostante tutto, non è il vero punto dolente di Speed Rage, perché in fondo, Big Red Racing a parte, la maggior parte dei giochi di velocità con macchine, moto o

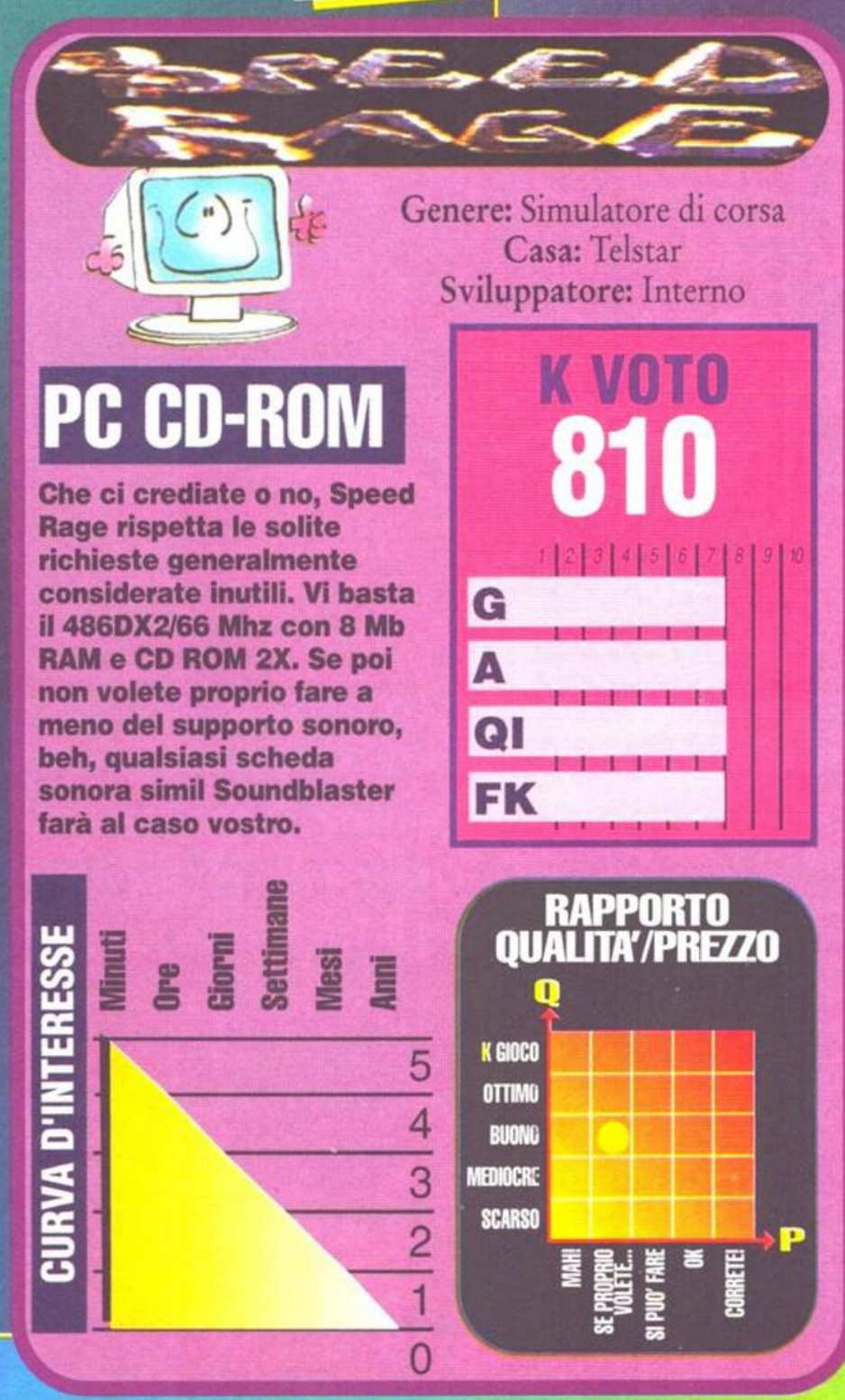




aerei offrono più o meno le stesse caratteristiche. Il problema principale, a mio modesto parere, è prettamente di stampo grafico. Va bene il limitare la dimensione della memoria occupata dalle richieste grafiche, eliminando renderizzamenti ionici, isometrie galattiche o elementi poligonali a ormoni sparsi, ma anche riducendo tutta questa roba è comunque possibile proporre una grafica decente, no?
Non che Speed Rage presenti una brutta grafica; anzi, come potete vedere dalle immagini dell'articolo il campo di gara, che sia un lago o il deserto, è anche carino. Il problema sorge nel momento in cui si sta effettivamente gareggiando, perché sè con schermo fermo tutto sembra essere normale e attraente, quando il nostro mezzo è in movimento non si riesce veramente a capire dove ci si trovi e dove si stia andando.
Il fine ultimo e fondamentale di Speed Rage, è quello di garantire le stesse emozioni dei giochi ad alta velocità più potenti, dove l'istinto e i riflessi contano di più della propria capacità visiva, ma in questo caso forse si è esagerato.

Alla velocità a cui si muovono i nostri mezzi, è veramente impossibile individuare il percorso e a volte anche i propri avversari. Bastl pensare che nel corso delle gare che ho fatto il risultato finale è cambiato continuamente dall'ultima alla prima posizione a seconda che nel giocare mi sia concentrato sullo schermo di gioco o sulla mappina stilizzata a bordo schermo che presenta semplicemente i profili del percorso e dei puntini colorati che rappresentano le macchine o le barchette nostre avversarie. In altre parole, giocando allo Speed Rage vero e proprio non si riesce a ottenere un minimo di soddisfazione ma ci si può divertire, mentre giocando a Speed Rage in versione "vecchio videogame con le astine anni '70" si ottengono risultati onorevoli ma ci si rompe un po'.
Dal punto di vista dei comandi di gioco si è tornati letteralmente ai tempi di Pac Man, dato che bastano i tasti cursore e non c'è modo di cambiare le marce o di fare altre cose strane. Tutto ridotto all'osso, quindi in barba all'evoluzione delle macchine e soprattutto dei software.
Forse il risultato ottenuto con Speed Rage non sarà eccezionale, però non possiamo che lodare lo sforzo della Telstar nel venirci incontro. L'unica remora nei riguardi di questo tentativo che mi frulla per la testa, dipende dal fatto che in passato abbiamo già avuto modo di cimentarci in giochi simili anche su macchine meno potenti del 486/66 e che, sinceramente, sembravano essere un pelino migliori dal punto di vista della realizzazione; ma grazie comunque per lo sforzo.

Daniele Falzone



Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

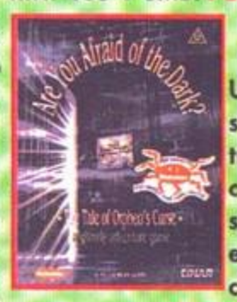
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

11th HOUR
Il seguito di 7th Guest. Fantastici effetti grafici cinematografici, nuovi enigmi da risolvere, rendono il gioco sempre piu' appoassionante. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 99.000

ABSOILUTE ZERO
Dozzine di missioni aventi per scopo quello di difendere la Terra dall'invasione aliena. Grafica in 3D digitalizzata. 7 diverse macchine da guerra volanti con 15 diversi armamenti. Sequenze in Full Motion Video. R.H. 486/50+8MB.
PC CDROM 117.000

ADVENTURES OF NIKKO
Uno stupendo gioco destinati al pubblico più giovane che consente di creare fiabe magiche e storie animate semplicemente utilizzando il mouse. Non richiede una conoscenza specifica del computer! TUTTO IN ITALIANO. PC CDROM 35.000

ADVENTURES OF THE 5th Musketeer
Una stupenda avventura stile "punta e clicca" ambientata nella Francia del XVI secolo, ove impernando il Quinto Moschettiere, dovrete eseguire al meglio un incarico conferitovi da Re di Francia evintando i mille pericoli che vi attendono!. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB. PC CDROM 79.000



ARE YOU AFRAID OF THE DARK?
Una fantastica avventura infestata da fantasmi! In pratica si tratta di un film interattivo in cui controlli una coppia di fratelli sperduti in uno scenario di morte ed oscurita'. Dovrai trovare le chiavi indispensabili a risolvere il Mistero... PC CDROM 99.000

AFTERLIFE
Il tuo compito sara' quello di creare 2 mondi contrapposti: l'Inferno ed il Paradiso, infliggendo punizioni o premiando le anime che si presenteranno al tuo cospetto. A renderti il compito ancora piu' arduo saranno JASPER, un simpatico diavoletto ed ARIA un placido ed ingenuo angelo. R.H. 486DX + 8Mb. MANUALE IN ITALIANO - prossimamente disponibile l'upgrade per il parlato in italiano.
PC CDROM 85.000

ALIEN LEGACY
Incredibile avventura spaziale con fasi di simulazione. Alla guida di una potente astronave dovrai esplorare nuovi sistemi solari costruendo colonie orbitali alla ricerca delle condizioni ambientali necessarie. R.H. 386 DX + 4MB PC CDROM 73.000

ALIEN ODISSEY
La tua navicella e' stata distrutta e tu sei stato riportato in vita da Gaan. Ti sei impadronito di una moto spaziale e sei il nuovo eroe del mondo!! Dovrai distruggere il binker delle telecomunicazioni, combattare contro agguerritissimi nemici liberando la popolazione schiava. Un'avventura digitalizzata mozzafiato senza precedenti!! MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486DX2+8MB
PC CDROM 82.000

ALIENS
Grafica impressionante e macabre animazioni danno vita ad una superba avventura in stile horror del genere "punta e clicca". Nei panni di un intrepido esploratore spaziale dovrai salvara una lontana stazione dispersa nell'Universo dall'attacco di strane creature aliene. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 82.000

ALONE IN THE DARK TRILOGY
La raccolta delle 3 stupende avventure della Infogrames: Alone in the dark, Alone in the Drak 2 e Alone in the Dark 3 in uno stupendo cofanetto da collezione. R.H. 386DX + 4MB
PC CDROM 89.000

ANGEL DEVOID: FACE OF THE ENEMY
Una incredibile avventura cinematica sviluppata su ben 4 CD ROMS. Ambientato in una citta' futuristica fondata sulla cibernetica, ti ritrovi dopo un bizzarro incidente con i lineamenti totalmente cambiati passando cosi' da cacciatore a preda! Riuscirai a risolvere i molteplici misteri ed a dimostrare la tua reale entita'? R.H. 486DX-2 + 8MB.
PC CDROM 73.000

ARC OF DOOM
Una bellissima avventura grafica sviluppata in soggettiva avente come ambientazione il nostro Pianeta Terra, travolto da una serie di orribili eventi che ne hanno seriamente compromesso l'equilibrio ecologico.R.H. 486 + 8MB
PC CDROM 99.000

ASCENDANCY
Esplora lo spazio sconosciuto alla ricerca di una galassia ove il popolo della Terra, martoriato dai disastri atomici, possa sopravvivere. Con l'ausilio delle risorse che scoprirai, potrai costruire incredibili veicoli spaziali con i quali trasportare la popolazione e nel contempo difenderla dagli attacchi di misteriosi popoli alieni. R.H. 486DX + 8MB. COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PC CDROM 129.000

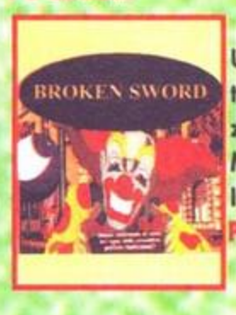
BAD MOJO
Un'avventura grafica interattiva che sfiori i limiti dell'incredibile!! Oltre 800 diverse allocazioni da visitare con grafica digitalizzata e visuale in soggettiva. Centinaia di misteri da risolvere, scene in full motion "da capogiro!!". Un gioco che si candida come migliore avventura dell'anno!!! R.H. 486DX2 + 8MB PC CDROM 99.000

BATMAN AND ROBIN
Le avventure di Batman e Robin, un gioco che raccoglie sia un'avventura che un action game grazie ai molteplici livelli contenuti e alle decine di puzzles games, il tutto ispirato alla famosa serie di cartoni animati della Warner Bros. R.H. 486 + 8MB
PC CDROM 75.000

BERMUDA SYNDROME
Dalla BMG una incredibile avventura grafica interamente digitalizzata ambientata nel 1942 nel triangolo delle Bermude. Oltre 250 meravigliose locazioni da esplorare, dozzine di incredili personaggi disegnati in grafica 3D. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8 MB
PC CDROM 93.000

BLOODWINGS
Avventura basata sullo stile FILM Interattivo caratterizzata da grafica digitalizzata unica nel suo genere! Genere Horror. Oltre 60 minuti di imm:agini in full motion. Visuale in prospettiva stile Doom. R.H. 486 + 8MB.
PC CDROM 95.000

BLOWN AWAY
Un nuovissimo sistema di gioco che vi offre molto di piu' di una semplice avventura digitalizzata. Oltre 24 differenti competizioni, grafica a schermo pieno, animazioni in 3D a 360° con effetti cinematici e musica stereo digitalizzata. R.H. 486DX + 8MB.
PC CDROM 75.000



BROKEN SWORD
Una incredibile quanto avvincente avventura destinata a rivoluzionare il proprio genere. MANUALE E TESTI SU SCHERMO IN ITALIANO
PC CDROM 99.000

BUREAU 13
Un'avventura grafica in cui un team governativo ad alto livello deve difendere la terra da forze soprannaturali e paranormali. Violenza e mistero e sonoro digitalizzato rendono questa avventura di sicuro interesse per gli appassionati de genere. R.H. 486 + 4MB PC CDROM 35.000

BURIED IN TIME
Stupenda avventura grafica digitalizzata abientata in un mondo immaginario del futuro. Impersoni un agente segreto accusato ingiustamente di aver alterato la sotria del Mondo, sari costretto a viaggiare attraverso le porte del Tempo evitanto pericoli mortali e ricercando le prove che permetteranno di scoprire il vero colpevole. 3 CD ROMS assicurano una grafica pressoche' ineguagliabile! R.H. 486 + 8MB PC CDROM 95.000

BURN CYCLE
Una incredibile avventura gravica realizzata con la nuova tecnologia cinematica laser. Esclusivamente grafica digitalizzata stile Blade Runner, Vi condurra' in un mondo surreale con dozzine di personaggi. R.H. 486DX + 8MB PC CDROM 89.000

CHAOS CONTROL
Prodotto interamente con Silicon Graphics vi immerge in una fantastica epopea futuristica in cui si mesolano cybercultura, viaggio virtuale e grafica Manga. Al comando di un'astronave, le vostre missioni vi porteranno a vivere una fantastica avventura. MANUALE IN ITALIANO. R.H.486 4MB Ram
PC CDROM 89.000

CHAOS OVERLORD
Dalla New World computing uno stupendo gioco di strategia ambientato in un futuro inverosimile ove dovrete assumere il controllo della vostra citta' scobfiggendo le oltre 70 bande avversarie, utilizzando la vostra astuzia e buonsenso. Decine di controlli e di fattori che, se utilizzati nel modo opportuno, vi permetteranno di raggiungere l'obiettivo del gioco. Opzioni multiplayer per Internet, modem, network e connessione diretta. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 72.000

CHRONICLES OF THE SWORD
Una meravigliosa avventura con PARLATO IN ITALIANO ambientata nell'epoca di Re Artu' ed i Cavalieri della tavola Rotonda contro l'acerrima nemica: la fata Morgana. Grafica curata in modo sublime e giocabilita' ai massimi livelli del suo genere. R.H. 486DX2-66 + 8MB MANUALE , SCREEN TEXT E PARLATO IN ITALIANO PC CDROM 99.000

CHRONOMASTER
Un'avventura grafica di dimensioni epiche, scritta dal noto esperto in "science fiction" Roger Zelazny, vi trasportera' atrraverso numerose missioni in un futuro fantastico dove scienza e magia possono coesistere. La peculiarita' del titolo, oltre alla stupenda giocabilita', e' sicuramente la grafica, incredibilmente curata ed arricchita nei minimi particolari. R.H. 486 + 8MB. PC CDROM 79.000

CITY 2000
Avventura genere spionaggio caratterizzata dalla grafica digitalizzata. Mappe dettagliate, sonoro digitalizzata ed animazioni in tempo reale ti conducono nella vita quotidiana di Londra nei panni di un agente segreto americano. R.H. 386DX + 2MB PC CDROM 89.000

CLUB DEAD
Sei Sam Frost, carcerato, maniaco della realta' virtuale, ciberidraulico. I direttori di Metacorp hanno bisogno di te per scoprire perché i loro visitatori ora sono inzuppati di liquido imbalsamante.... Hai quattro giorni di tempo per svelare il mistero e rimanere vivo. R.H.486 33 4MB.
PC CDROM 99.000

COMMANDER BLOOD
Avventura grafica ambientata nelle profondita' infinite dello spazio. Scenari in grafica 3D fano da contorno ad enigmi e trbocchetti affascinanti. Audio digitalizzato. R.H. 486 DX 33 4MB Ram
PC CDROM 89.000

CONGO
Una splendida avventura interattiva tridimensionale con grafica cinematica e visuale in soggettiva. Oltre 400 diverse allocazioni da esplorare. Una spedizione nella giungla densa di misteri e di tranelli. R.H. 486DX66 + 8MB
PC CDROM 85.000

CONQUEST OF THE NEW WORLD
Avventura grafica di ruolo ispirata alla scoperta del Nuovo Mondo, Vi vedra' impegnati nei panni di un esploratore ad organizzare la spedizione nelle Americhe e nella colonizzazione e organizzazione del Nuovo Mondo. Grafica ad altissimo livello stile cinematico. R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM -italiano- 99.000
PC CDROM -inglese- 89.000

CONSPIRACY
Avventura grafica genere spionaggio. Impersonando un alto ufficiale del KGB, devi indagare per sventare un colpo di stato. Ricco di colpi di scena, sono e immagini digitalizzate. REQUISITI HARDWARE: 386 DX + 2 MB
PC CDROM 99.000

Conserva queste pagine!! saranno aggiornate nei prossimi mesi con tutti i nuovi arrivi e le offerte speciali

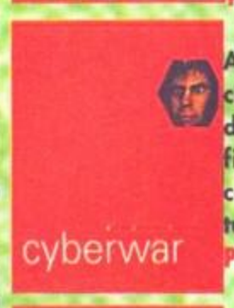
COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

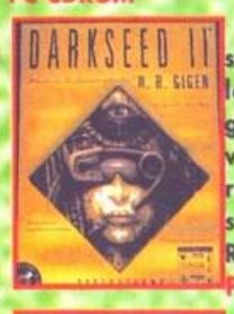
CYBERIA 2: RESURRECTION
Zak e' ritornato!! piu' potente ed aggressivo di prima. 2 CDROM di azione frenetica e di mistero con grafica ad alta risoluzione. Una giocabilita' senza precedenti. 486DX50 + 8MB
PC CDROM -italiano- 119.000
PC CDROM -inglese- 99.000



CYBERWAR
Avventura ambientata nel futuro con 1800 MB di dati di gioco. 10 differenti stili di gioco tratto dal film "Il Tagliaerbe", devi districarti nel mondo della realta' virtuale. R.H. 486DX+4MB.
PC CDROM 79.000

D
Dalla Acclaim una incredibile avventura grafica renderizzata semplicemente ECCEZIONALE. Oltre alla trama coinvolgente che vi portera' a rimanere letteralmente incollati allo schermo fino alla fine, la visuale in soggettiva e la grafica spettacolare fanno da contorno ad un titolo di sicuro successo. R.H. 486DX2-66 + 8MB. MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 99.000

DAEDALUS ENCOUNTERS
Avventura spaziale con oltre 2 ore di digital video ed animazioni 3D. Diverse trame a seconda delle scelte che si effettuano durante il gioco, attraverso 3 livelli di difficolta'. Un titolo da non perdere. R.H. 486 8MB Ram MANUALE IN ITALIANO.
PC CDROM 99.000



DARKSEED 2
I seguito del piu' bel psycho-thriller del 1994 ora arricchito da grafica e sequenze cinematiche veramente incredibili e tali da rendere l'avventura interattiva semplicemente appassionante. R.H. 486+8MB.
PC CDROM 119.000

DEADLINE
Al comando di una squadra antiterrorismo non poche sono le difficolta' che dovrai superare in questo fantastico gioco di azione sviluppato su livelli a difficolta' crescente. Scenari digitalizzati e situazioni critiche e coinvolgenti al punto da rendere difficile persino smettere di giocarlo!! R.H. 486DX +8MB. MANUALE E SCREEN TEXT IN ITALIANO
PC CDROM 95.000

DIVE
Una incredibile avventura in 3D ambientata in un antico covo dei pirati situato nelle profondita' degli abissi marini. Riuscirai a sopravvivere alle insidie ed alle aspre battaglie che dovrai superare contro le creature sottomarine? R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 66.000

DRUID
Dalla Mindscape un vero capolavoro del genere avventura interattiva. Oltre 100 allocazioni da esplorare realizzate con grafica renderizzata, oltre 10.000 frames di animazione. Possibilita' di personalizzare al 100% il proprio personaggio . Visuale isometrica in 3D. RH. 486DX+8MB
PC CDROM 73.000

DUST
Una splendida avventura stile "punta e clicca" ambientata nel Vecchio West. Grafica tridimensionale digitalizzata texture mapping in tempo reale. Potrai interagire con oltre 40 persoaggi coinvolti in una storia ricca di misteri da risolvere. R.H. 486 + 8MB PC CDROM 66.000

ENTOMORPH
Una stupenda avventura fantasy stile gioco di ruolo prodotta dalla SSI ambientata in un mondo diabolico ove le creature vengono trasformate in orribile insetti giganti mutanti. R.H. 486 + 8MB
PC CDROM 89.000

EVOCATION: Oltre il sogno
Un'avventura attraverso i secoli. Una sfida a tutte le tue abilita'. La lotta contro Pan, il mago dell'esoterismo. La scoperta di un mondo incantato. Un'avventura completAmente digitalizzata che supera le caratteristiche di un film interattivo. GIOCO E MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486DX2 + 8MB PC CDROM 119.000

FADE TO BLACK
Il seguito di Flashback: grazie agli effetti grafici veramente unici ed alla visuale isometrica a 360° in prospettiva, la tua abilita' e le tue capacita' intuitive saranno messe a dura prova nell'infinito labirinto di allocazioni che dovrai visitare per giungere con successo alla fine del gioco. R.H. 486DX + 8MB. PC CDROM 109.000

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
Una stupenda avventura ambientata nella giungla amazzonica ove, dopo essere precipitati con il vostro aereo fortunatamente senza gravi conseguenze, vi imbatterete in.....MANUALE E GIOCO IN ITALIANO. R.H. 486 + 4MB
PC CDROM 49.000

FOX HUNT
Dalla CAPCOM non poteva essere altro che un vero CAPOLAVORO!! Un film Thriller interattivo su ben 3 CDROM ove Vi troverete coinvolti in un'atmosfera di mistero e suspense ove interagendo AL 100% con tutti i personaggi parteciperete alle emozioni vivendo una storia veramente incredibile. R.H. 486 DX2-66 + 8MB. PC CDROM 119.000

FRANKENSTEIN
Basato sulle famose serie di film, questa avventura caratterizzata da una grafica renderizzata in 3D e dalla possibilita' di interpretare vari personaggi con ruoli diversi, Vi permettera' di pilotare il gioco addirittura dal punto di vista del mostro. R.H. 486+4MB
PC CDROM 99.000

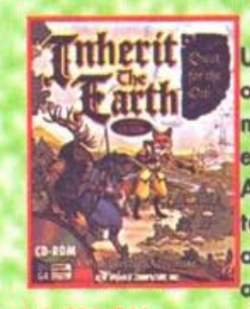
GABRIEL KNIGHT 2
In questo gioco surreale, Vi troverete invischiati in una storia estremamente piacevole da giocare. Avrete la possibilita' di controllare due personaggi ed agento interattivamente con essi percorrerete questo stupendo film interattivo modificandone la trama a seconda delle decisioni intraprese. R.H. 486DX + 8MB PC CDROM 109.000

GATEWAY 2: HOMEWORLD
Una stupenda avventura interattiva ove dovrai difendere la terra dall'invasione di un popolo alieno. Grafica stile cartole animato, spettacoli sequenze in animazione ed una trama coinvolgente. R.H. 386 + 2MB.
PC CDROM 99.000

HARDLINE
Una stupenda action/adventure che vi offre oltre 2 ore di eccezionali filmati in full motion. 6 personaggi ti condurranno attraverso un mondo incredibile, 10 livelli ognuno dei quali con 25 allocazioni da esplorare, 12 diversi armamenti e 20 diversi tipi di avversari da sconfiggere. MANUALE E TESTI IN ITALIANO PC CDROM 99.000

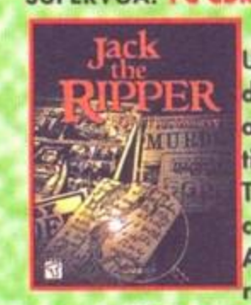
I HAVE NO MOUTH and I must Scream
Bellissima avventura digitalizzata ove potrai impersonare fino a 40 differenti personaggi impegnati nella risoluzione di molteplici problemi. Un viaggio nel mistero che vi coinvolgera' a tal punto dal non dimenticarlo facilmente. Omaggio un MOUSE PAD con ologramma. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 109.000

INCA 2
La straordinaria avventura ora offerta in versione economica con Manuale, Software e Parlato in ITALIANO.
PC CDROM 47.000



INHERIT THE EARTH
Un'avventura che vanta oltre 4 ore di grafica stile cartone animato in animazione e suoni ed effetti sonori stereofonici. Ambientata in un mondo di fantasia potrai modificarne la trama a seconda delle decisioni che adotterai. R.H. 386 + 4MB RAM.
PC CDROM 59.000

IRON HELIX
Avventura grafica ambientata nel futuro. Al controllo di un robot devi prevenire una guerra intergalattica che un virus liberato dalle forze del male, sta cercando di scatenare. R.H.: 386DX + 4MB + SUPERVGA. PC CDROM 87.000



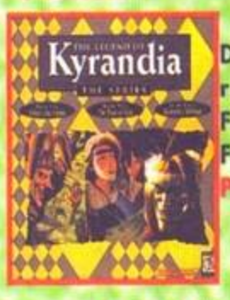
JACK THE RIPPER
Uno splendido thriller interattivo digitalizzato ove dovrete, grazie agli indizi forniti, scoprire l'identita' segreta di JACK LO SQUARTATORE, mistero irrisolto per i criminologi sin dal 1888. Ambientazioni perfettamente ricostruite e trama reale. R.H. 486DX+8MB PC CDROM 49.000

KING QUEST COLLECTION
Dalla Sierra la raccolta completa di tutti gli episodi KING QUEST dal n. 1 al n. 6.
PC CDROM 69.000

KING QUEST 7
L'ultimo episodio della bellissima avventura grafica della Sierra. Effetti sonori e grafici sempre piu' realistici. COMPLETAMENTE IN ITALIANO. R.H.: 486DX + 8MB RAM PC CDROM 99.000

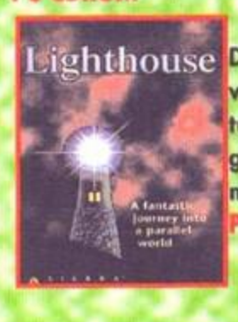
KINGDOM: THE FAR REACHES
Spettacolare avventura realizzata con tecnologia laser in stile Dragon's Lair. Esplora 5 mondi differenti per ritrovare i 5 componenti dell'amuleto magico che restituira' la pace sulla terra sconfiggendo le forze del male. R.H. 486 4MB Ram
PC CDROM 85.000

KINGDOM'O MAGIC
Dalla GT Interactive una esilarante avventura grafica; potrai scegliere di impersonare 2 diversi icredibili personaggi. Il gioco si sviluppa su 3 diverse quanto perverse trame ove incontrerete oltre 90 caratteri in ben 105 allocazioni tutte disegnate con grafica tridimensionale. Caratteristica fondamentale e' la trama non lineare che rende praticamente impossibile ripetere lo stesso gioco due volte. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 108.000



KYRANDIA SERIES
Dalla Westwood, una favolosa raccolta delle 3 avventure: FABLES AND FRIENDS, HAND OF FATE e MALCOM'S REVENGE.
PC CDROM 65.000

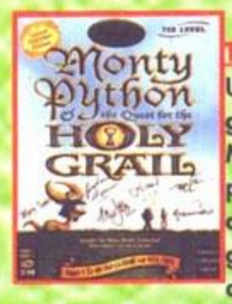
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION
Compilation con 5 avventure che vedono protagonista il famoso LARRY. Trame avvincenti, scene e dialoghi piccanti, rendono questa collezione un titolo da non perdere! R.H.: 386DX 33 + 4MB RAM
PC CDROM 75.000



LIGHTHOUSE
Dalla Sierra l'ennesimo capolavoro rappresentato da un'avventura che vi condurra in un viaggio immaginario attraverso un mondo parallelo.....
PC CDROM 119.000

MILLENNIA
Eccezionale avventura ambientata nello spazio e caratterizzata da grafica stile cinematico. Dovrai gestire la tua colonia di alieni primordiali sviluppandone la cultura fino alla migrazione nello spazio attraverso un viaggio di oltre 10.000 anni alla ricerca di nuovi pianeti da colonizzare incrementando cosi' sempre piu' la tua potenza intergalattica. Un gioco di dimensaioni realmente GALATTICHE destinato ad incollarvi al monitor per ore ed ore. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 89.000

MISSION CRITICAL
Una incredibile avventura sviluppata su ben 3 CDROM.La Terra e' devastata da una guerra interstellare. Impersoni un coraggioso pilota di un caccia spaziale alle prese con centinaia di nemici agguerritissimi.Il tuo compito e' salvare la Terra e sconfiggere le forze del Male. Grafica stile cinematico in 3D e audio digitalizzato ti coinvolgeranno in questa stupenda avventura. R.H.486+4MB.
PC CDROM 85.000



MONTY PYTHON: The Quest for the Holy Grail
Una entusiasmante avventura grafica con i pazzi personaggi di Monty Python. Sviluppata sul principio del film interattivo ed arricchita da centinaia di immagini digitalizzate vi coinvolgera' al punto dal non riuscire a smettere di giocare!! R.H. 486DX + 8 MB
PC CDROM 89.000

OCCHIO AI COLORI !! Per facilitare la ricerca, abbiamo suddiviso ogni genere di gioco con un colore che evidenzia la cornice ed il titolo.
ROSSO=Avventura BLU=picchiaduro MARRONE=Platform ARANCIO=Raccolte GRIGIO=Ruolo BLU SCURO=simulazione MAGENTA=sparatutto NERO=sportivi VERDE SCURO=strategia VIOLA=vari
I TITOLI SONO IN ORDINE ALFABETICO NELL'AMBITO DI OGNI GENERE.

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

MORTIMER
Dalla Lucas Arts una incredibile avventura ambientata tra altrettando incredibili animali... Sequenze video e grafica renderizzata 3D. Decine e decine di enigmi da risolvere. R.H. Pentium 60 + 8mb
PC CDROM 79.000

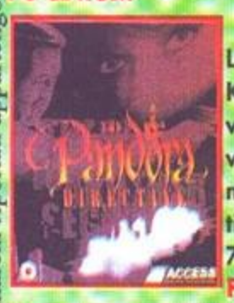
MYST
Avventura grafica completamente digitalizzata ambientata su un isola in un mondo fantastico. Sonoro digitalizzato e voci campionate. Unico nel suo genere. R.H.: 386DX+4MB
PC CDROM 99.000

NIGHT TRAP
Un thriller interattivo su 2 CD ROM con grafica cinematica ed una semplicissima interfaccia gioco "punta e clicca" ambientato in una casa di vampiri. Dovrai aiutare Dana Plato a salvare i 5 ragazzi prigionieri sconfiggendo i poteri occulti e risolvendo decine di enigmi. R.H. 486+4MB.
PC CDROM 69.000

NORMALITY
Una meravigliosa avventura completamente arcade ed animata in 3D. Grazie alla potente e semplice interfaccia punta e clicca, questa innovativa avventura risulta piu' che mai gradevole da giocare grazie anche al simpatico quanto bizzarro tema del gioco. Oltre 100 allocazioni in 3D da visitare e scoprire ed interazione completa con fantastici personaggi splendidamente renderizzati. R.H. 486DX2 + 8MB PC CDROM 79.000

PANIC IN THE PARK
Una incredibile Avventura interattiva su 3 CD ROM ambientata in una Luna Park. Una coppia di stupende sorelle, una virtuosa ed una diabolica, gestisco il Parco. Il vostro compito sara' quello di svelare il mistero che si cela dietro le quinte del Parco, mistero che ne minaccia la distruzione. Grafica a livello cinematico. R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 89.000

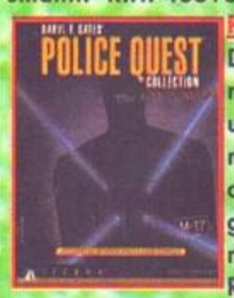
PAPARAZZI
Avventura grafica digitalizzata. Impersonando un noto fotografo, stanco della normale vita di routine, sei alla ricerca di emozioni.....Grafica e sonoro ad alto livello e trama coinvolgente. R.H.486 + 8MB RAM.
PC CDROM 99.000



PANDORA DIRECTIVE
L'attesissimo seguito di Under a Killing Moon, il thriller interattivo che ha battuto ogni record di vendite a Natale 95 vede finalmente la luce!! Manuale e sottotitoli in ITALIANO! R.H. Pentium 75 + 8MB
PC CDROM 139.000

PHANTASMAGORIA
Il diavolo vive in una splendida isola privata. Adrienne Delaney, da voi imperonato, dovra' scoprire gli oggetti e le chiavi necessarie ed in tempo prima che il diavolo si iimpossessi della sua famiglia... trama coinvolgente e grafica mozzafiato! R.H. 486DX + 8MB. COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PC CDROM 139.000

POLICE QUEST 5: SWAT
Dalla Sierra questa stupenda avventura arcade su ben 4 CD Questa volta impersonerao i favolosi SWAT, il corpo di polizia Speciale degli Stati Uniti e sarai impegnato in azioni pericolosissime contro i terroristi. Sequenze filmate e sonoro digitalizzato ti accompagneranno per decine di missioni entusiasmanti. R.H. 486+8MB PC CDROM 119.000



POLICE QUEST COLLECTION
Dalla Sierra questa stupenda raccolta dei primi 4 episodi di una delle avventure arcade di maggior successo. La collection comprende inoltre un utilissimo game creator per poter generare nuovi episodi!! R.H.386 + 4MB RAM. PC CDROM 119.000

PSYCHIC DETECTIVE
Dalla Electronic Arts un FILM INTERATTIVO semplicemente unico! Impersonerai ERIC FOX un noto medium, che grazie ai suoi poteri dovrà interrogare il passato per scoprire i misteri che si celano dietro questo entusiasmante thriller interattivo. R.H. 486DX2 + 8MB. PC CDROM 119.000

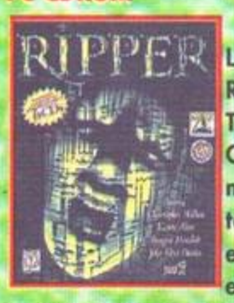
PSYCHO KILLER
Si tratta di un fantastico thriller con tecnologia laser. In pratica si gioca in interattivita' con un film, decidendoi la trama a seconda dei passi che si compiono. R.H.: 386DX + 4MB.
PC CDROM 29.000

PSYCHOTRON
Una stupenda avventura grafica in full motion video. In pratica un vero e proprio film interattivo con oltre 1 ora di scene animate e centinaia di animazioni in 3D. Genere spionaggio. Ti ritroverai nel bel mezzo della guerra fredda tra USA e Russia. R.H. 486DX + 4MB. PC CDROM 55.000

QUEST FOR FAME
Una fantastica avventura interattiva che ti vedrà protagonista di grandi concerti Rock insieme al famoso gruppo Aerosmith! Nella confezione è incluso un simpatico accessorio da collegare al computer che ti permetterà di suonare la chitarra elettronica!! R.H. 486 + 8MB
PC CDROM 99.000

RAPID ASSAULT
Ti trovi condannato al carcere a vita. L'unica alternativa che ti viene offerta dal Governo e' quella di catturare un pericolosissimo fuorilegge in cambio della tua liberta'.Avrai a disposizione diversi mezzi armati e una moltitudine di strategie diverse per poter raggiungere con successo l'obiettivo. Grafica 3D scenari in soggettiva e musica digitalizzata. RH 486+8MB PC CDROM 74.000

RIDDLE OF MASTER LU
Dalla US GOLD una stupenda avventura grafica ambientata nel 1930 densa di misteri che solo con un'accurata strategia potranno essere svelati conducendo all'obiettivo del gioco. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 119.000



RIPPER
L'avventura grafica su 6 CD ROM definita come "l'EVENTO TECNOLOGICO DELL'ANNO". Oltre 3 ore di filmati in full motion, 4 possibilita' diverse di terminare il gioco per aumentare esponenzialmente la giocabilita', effetti speciali stile stato dell'arte Oltre 35 diversi tipi di gioco (combattimenti, puzzle games ecc.) inseriti nel contesto dell'avventura per accontentare anche gli appassionati del gioco di azione. R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 95.000

ROBINSON'S REQUIEM
Dalla READYSOFT non poteva essere altro che un gioco semplicemente SPETTACOLARE. Un'avventura fondata sulkla sopravvivenza in mondo completamente virtuale con grafica ed effetti mai visti prima. Un'esperienza veramente unica!! R.H. 486DX + 8MB PC CDROM 88.000

ROBOT CITY
Una stupenda avventura arcade ambientata in uno strano mondo popolato da robots. Centinaia di allocazioni e misteri da esplorare e rislvere il tutto con una stupenda grafica isometrica ed in prospettiva. R.H. 486 + 8MB
PC CDROM 119.000

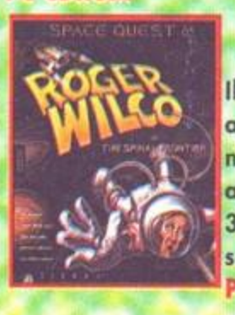
SHADOWCASTER
Dalla Origin questa stupenda avventura con visione in prospettiva stile Doom. Trama continuamente diversa a secondfa del tipo di personaggio selezionato (fino a 6). R.H.386 + 4MB.
PC CDROM 39.000

SETTLERS 2
Una favolosa simulazione economica strategica che si pone come seguito al famoso successo della Blue Bytes: The Settlers. Ti ritroverai insieme al tuo popolo su un'isola apparentemente deserta dopo aver lottato invano contro la furia marina. La tua nave e' distrutta. Da qui inizia il vostro arduo compito di ricostruire la civilita' sfruttando al meglio qualsiasi risorsa e sviluppando sia culturalmente che economicamente il tuo popolo fino a portarlo ai massimi splendori. Migliaia di soggetti animati. R.486DX2+8MB
PC CDROM 79.000

SHADOWS OF CAIRN
Una stupenda avventura arcade ambientata in epoca medievale. nei panni di un giovane ladro, troppo onesto per rubare..., dovrai difendere la vita del Duca di Cairn. Sfidando oltre 100 diversi avversari con oltre 3000 schermate in alta risoluzione, 14 tipi di trappole, porte segrete, 10 diverse mosse di attacco ed altrettante di difesa. R.H. 486DX + 4MB PC CDROM 62.000

SHANNARA
Una spettacolare avventura grafica stile "punta e clicca" caratterizzata da sprites digitalizzati semplicemente eccezionali. Impersonerete un eroe con il compito di salvare la vostra terra natale dalla minaccia di uno spirito maligno. MANUALE IN ITALIANO R.H. 486DX + 8MB PC CDROM 89.000

SHIVERS
Una strepitosa avventura della SIERRA con visuale il soggettiva e grafica stupendamente digitalizzata ambientata in un museo denso di mistero e di terrore. Centinaia di allocazioni da esplorare e di misteri da risolvere. R.H. 486+8MB.
PC CDROM 99.000



SPACE QUEST 6: Roger Wilco
Il nuovo episodio della stupenda avventura interattiva ambientata nello spazio. Il gioco e' stato arricchito da scene fantastiche in 3D e da combattimenti all'ultimo sangue. R.H.486 + 8MB RAM.
PC CDROM 94.000

SPACE QUEST Collection
La raccolta delle 5 avventure di space quest. Ambientato ovviamente nello spazio, grafica stile cartone animato ed alto contenuto umoristico. R.H.: 386 + 4 MB.
PC CDROM 69.000

SPYCRAFT
Un'avventura interattiva senza precedenti basata sullo spionaggio. Ricoprirai la carica di agente segreto della CIA e con tutti i veri armamenti, accessori e possibilita' di un vero agente potrai decidere il destino del mondo. Interattivita' e realismo mai visto prima! R.H. 486DX2 + 8MB. IN ITALIANO
PC CDROM 59.000

STAR TREK DEEP SPACE NINE
Un nuovo episodio dedicato alla fortunata serie fantascientifica. Si tratta di un'avventura interattiva cinematica sviluppata su 2 CDROMS con visuale in soggettiva. Potrete interagire completamente con personaggi, azioni e armamenti bellici. R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 99.000

STAR TREK KLINGON
L'ultimissima incredibile avventura dedicata alla fortunata serie televisiva di Star Trek. Utilizza il nuovo sistema in full motion "head to head" che conferisce effetti veramente incredibili. 3 CDROM di azione entusiasmante!! R.H. 486DX2-66 + 8MB
PC CDROM 99.000

STAR TREK: A FINAL UNIT
Un'avventura veramente oltre ogni capacita' di immaginazione. Immagini digitalizzate ed una giocabilita' semplicemente fantastica. R.H. 486 + 8MB.
PC CDROM 95.000

STONEKEEP
Una stupenda avventura grafica stile Dungeon Master che ti vedra' impegnato in immensi labirinti sotterranei contro le forze diaboliche del male. A tua disposizione decine di armi e di magie, grafica in 3D e visuale in soggettiva.
PC CDROM 99.000

TERRANOVA
Dagli stessi creatori di Ultima Underworld 1 e 2 e System Shock ecco un nuovo capolavoro che vi fara' semplicemente rimanere a bocca aperta!! Una incredibile avventura interattiva ad immagini digitalizzate mixata con fasi di azione e combattimento con visuale in soggettiva e grafica rendeizzata. 39 scenari di gioco piu' l'editor per creare le vostre personalizzazioni. R.H. PENTIUM 60 + 8MB
PC CDROM 39.000

Conserva queste pagine!! saranno aggiornate nei prossimi mesi con tutti i nuovi arrivi e le offerte speciali

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

TERROR TRAX
Una incredibile avventura grafica digitalizzata ove dovrete localizzare e distruggere un'orda di vampiri che hanno invaso la vostra citta' assumendo le sembianze di gente comune. a vostra disposizione una strumentazione completa per la localizzazione ed arsenale incredibile. R.H. 486 + 8MB.
PC CDROM 59.000

THE DARK EYE
Una fantastica avventura stile Role Play ambientata in un mondo di violenza e di detilitti. Sarete immersi in un labirinto popolato da dozzine di esseri malefici con un'atmosfera ispirata ai famosi romanzi di Edgar Allan Poe. Centinaia di visuali selezionabili grazie alla fantastica grafica in 3D animata. La colonna sonora eccezionalmente creata dallo stesso autore di Cyberia ed i personaggi creati dallo stesso autore di Aliens non possono che assicurare un deciso successo.
PC CDROM 99.000

THE DIG
Una eccezionale avventura ispirata ad un'idea di Steven Sielberg caratterizzata da una grafica semplicemente incredibile arricchida da effetti speciali unici. Una combinazione di avventura, strategia, rompicapo che Vi regalera' ore di gioco indimenticabili. PARLATO in italiano.
PC CDROM 99.000

TIMEGATE: Il segreto dei Templari
Dalla Infogrames, i creatore di Alone in the Dark, una favolosa avventura grafica ove proverete il brivido di un incredibile viaggio nel tempo impersonando un potente cavaliere del 1300 e dovrete eliminare orde di nemici utilizzando la vostra strategia ed abilita'. Grafica renderizzata in 3D semplicemente eccezionale. R.H. 486DX + 8MB COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PC CDROM 95.000

TORIN's PASSAGE
Una incredibile avventura animata stile cartone animato prodotta dalla infallibile SIERRA . Grafica tridimensionale renderizzata in real time, 5 mondi da elplorare e tantissimi personaggi con cui interagire. Un vero capolavoro!. R.H. 486 + 8MB.
PC CDROM -inglese- 85.000
PC CDROM -italiano- 99.000

UNDER A KILLING MOON
Avventura grafica stile thriller completamente digitalizzata! Coinvolgente a tal punto da rendere difficile addirittura una pausa di gioco!! R.H.: 486 DX + 8MB. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO
PC CDROM -italiano- 149.000

UNIVERSE
Avventura grafica. Come ci si sente ad essere seduti davanti al proprio PC, e subito dopo essere strasportati in un'altra dimensione. Purtroppo per poter tornare a casa dovrai combattere per sconfiggere il Malvagio Imperatore di questo mondo sconosciuto. R.H. 486DX+4MB
PC CDROM 78.000

URBAN RUNNER: Lost in Town
Dalla Sierra l'attesissimo thriller interattivo completamente digitalizzato. Effetti cinematografici speciali a 32000 colori SVGA, oltre 180 minuti di immagini, 4 mesi di films con 25 attori, 20 ore di suspense incontrollata. Un vero capolavoro. R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 95.000

VIRTUAL CORPORATION
La prima avventura caratterizzata dalla POSSIBILITA' DI PARLARE DIRETTAMENTE CON I PERSONAGGI!!!!! Grazie infatti al particolare software incluso ed al microfono COMPRESO NELLA CONFEZIONE, avrete la possibilita' di dialogare direttamente con i personaggi del gioco!!! Naturalmente e' disponibile anche l'opzione tastiera. In pratica Vi troverete all'interno del piu' importante gruppo mondiale gestore di INTERNET e dovrete, grazie alla vostra strategia ed abilita', riuscire ad arrivare ai vertici del gruppo stesso. R.H. 486/50 + 8MB + WIN95.
PC CDROM 119.000

VIRTUOSO
Avventura che sfrutta la tecnologia laser. Ambientata nel ventunesimo secolo, Ti ritroverai su Marte a combattere contro Numerosissimi nemici. Vivi questa avventura virtuale dove la grafica 3D i personaggi e la colonna sonora digitalizzata creano un'atmosfera degna dell'avventura R.H.486DX 33 4MB Ram. PC CDROM 79.000

VOYEUR
Thriller erotico con 60 minuti di eccitante Full motion Video e splendide interpreti...Vietato ai minori di anni 18. R.H. 386DX 4MB Ram.
PC CDROM 75.000

VOYEUR 2
Il seguito della piccante avventura erotica prodotta dalla Interwave entertainment in associazione con Philips. Oltre 80 minuti di "interessanti" animazioni in un contesto di mistero e delitti a luci rosse. R.H. 486DX266 + 8MB
PC CDROM 89.000

WELCOME TO THE FUTURE
La piu' bella avventura interattiva mai vista prima. Dovrai scoprire gli anticchi simboli che compongono le chiavi dello sviluppo della civilta'. Grafica digitalizzata ad alta risoluzione, visuale in prima persona suono campionato a 16 bit stereo. Un'esperienza unica nel suo genere. R.H. 486+8MB
PC CDROM 119.000

WETLANDS
Un Action - Thriller a grafica cinematica. Incredibili azioni di combattimento digitalizzate in 3D . Elevatissimo grado di interattivita' con i personaggi, ti permezzteranno di vivere un film in prima persona. R.H. 486DX2 + 8MB.
PC CDROM 75.000

WITCHAVEN
Si tratta di un'incredibile avventura di azione stile fantasy realizzata in grafica tridimensionale a sequenze cinematiche L'effetto su schermo e' impressionante sia per la fluidita' delle animazioni che per i dettagli dei personaggi.Visuale in soggettiva R.H. 486DX + 8MB. PC CDROM 69.000

WITCHAVEN 2
Il seguito di una delle migliori action adventures con visuale in prima persona. Grafica 3D implementata grazie ad un nuovo motore che accelera le sequenze video. Nuovo editor livelli per rendere il gioco praticamente interminabile, Opzione multigioco fino a 16 giocatori via moden o via network. R.H. 486DX2-66 + 8MB
PC CDROM 79.000

WRATH OF THE GODS
Avventura stile film interattivo ove, impersonando un eroe della mitologia greca, dovrai esplorare centinaia di scene completamente digitalizzate, combattere mostri e vincere duelli contro accaniti guerrieri. Oltre 60 personaggi digitalizzati ed oltre 30 filmati. R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM 97.000

ZEPHIR
Una battaglia interplanetaria a bordo della navetta spaziale piu' accessoriata di tutte le galassie. Grafica in rendering 3D trasforma le sequenze del gioco in veri e propri filmati, Decine di mondi alieni da scoprire e sconfiggere, azione arcade in 3D, possibilita' di gioco per piu' avversari e centinaia di accessori selezionabili. R.H. 486DX+8MB
PC CDROM 49.000

ZEDDA'S: SERVANT OF SHEOL
Una stupenda avventura con visuale isometrica stile Doom. Dovrete esplorare centinaia di labirinti e corridoi di un misterioso castello, scoprire le chiavi ed altri misteriosi oggetti indispensabili alla risoluzione del gioco, evitare le decine di trabocchetti ed ostacoli che Zeddas vi "somministrera'" il tutto contornato da una favolosa grafica renderizzata in 3D ed effetti sonori digitalizzati. VERSIONE COMPATIBILE SIA CON DOS CHE CON MACINTOSH. R.H. 486 + 8MB. PC CDROM 97.000

ZORK NEMESIS
Il seguito di Return to Zork: una delle migliori avventura del 1995. Grafica ed awione sono state incredibilmente implementate. Visuale in rotazione completa a 360 gradi. Sicuramente un best seller. R.H. 486DX2 + 8MB PC CDROM 59.000

BATTLE BEAST
Un picchiaduro dalle caratteristiche eccezionali, destinato a rivoluzionare il proprio genere! Oltre 100 mosse speciali, deice di armi speciali, dozzine di mosse segrete e strategie tutte da scoprire, Opzione per 2 giocatori anche via modem, effetti sonori e grafici digitalizzati. predisposto anche per WIN95. R.H. 486DX+8MB
PC CDROM 84.000

BRUTAL: PAWS OF FURY
Il picchiaduro caratterizzato da 12 stranissimi e violentissimi personaggi. Decine di mosse speciali, sprites con grafica ad alta risoluzione, funzione di replay per visionare le mosse piu' belle, acquisizione di nuove mosse speciali man mano che si avanza di livello. R.H. 486 + 4MB
PC CDROM 56.000

CATFIGHT
Un entusiamante picchiaduro che ha per protagonisti personaggi di sesso femminile!! 10 splendide ragazze si contenderanno la sopravvivenza in scontri all'ultimo sangue ove tutto e' permesso!. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 94.000

COMIX ZONE
Il terzo titolo convertito dalla SEGA su Personal Computer. Una esclusiva avventura interattiva disegnata da celebri autori di fumetti ed arricchita dalla esclusiva interattivita' dei combattimenti e delle azione arcade che solo SEGA puo' offrire. R.H. PENTIUM + 8MB. PC CDROM 99.000

FX FIGHTER
Il "Picchiaduro" destinato a rivoluzionare il mondo del proprio genere!. Combattimenti mozzafiato con grafica in 3D texture mapping, tecnologia "motion capture" per una grafica in animazione mai vista prima, il primo prodotto ad utilizzare la tecnologia BRENDER, oltre 40 DIVERSE MOSSE per ogni personaggio. Gioco per 1 o 2 giocatori. R.H. 486+4MB. PC CDROM 74.000

MORTAL COMBAT 3
La saga del Mortal Combat continua con il terzo episodio! Nuovissime mosse segrete, 14 giocatori selezionabili, 2 nuovi capi ed un lottatore nascosto..Grafica ulteriormente migliorata, nuove fatalities e tanto ancora. R.H. 486DX2 + 8MB PC CDROM 89.000

PRIMAL RAGE
Il piu' grande gioco arcade del mondo disponibile finalmente su PC. La piu' grande animazione a fotogrammi mai vista per un gioco di combattimento colossale, con delle incredibili combinazioni di colpi ed una serie infinita di mosse normali, speciali ed eventi imprevedibili. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 79.000

SEPARATION ANXIETY
Action game dedicato ai famosi Eroi della Marvel Comics. Decine di livelli ricchi di azione e di combattimento. La confezione contiene anche uno splendido CD con la demo del giornalino di Spiderman! R.H. 486 + 4MB
PC CDROM 95.000

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO
Finalmente il piu' famoso picchiaduro in edizione integrale praticamente identica al coin-op disponibile su personal computer. L'UNICA cera editione turbo esistente.R.H. 486DX+8MB
PC CDROM 75.000

TOHSHINDEN: Battle Arena
Sicuramente la piu' bella simulazione di combattimento mai convertita su PC prima d'ora. L'unico gioco che sfrutto le potenzialita' della grafica 3D a 360 gradi!!!. Utilizzabile persino via network o via modem. Pssibilita' di scelta tra 6 diverse visualizzazioni. Mosse speciali per ogni personaggio. Opzioni di regolazione della grafica per poter adattare il gioco a qualsiasi computer. Riuscirai a trovare i personaggi segreti nascosti????? R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 99.000

OCCHIO AI COLORI !! Per facilitare la ricerca, abbiamo suddiviso ogni genere di gioco con un colore che evidenzia la cornice ed il titolo.
ROSSO=Avventura BLU=picchiaduro MARRONE=Platform ARANCIO=Raccolte GRIGIO=Ruolo BLU SCURO=simulazione MAGENTA=sparatutto NERO=sportivi VERDE SCURO=strategia VIOLA=vari

I TITOLI SONO IN ORDINE ALFABETICO NELL'AMBITO DI OGNI GENERE.

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

3D LEMMINGS

Il famosissimo puzzle game ora con visuale in 3D decisamente migliorato grazie anche alla stupenda grafica SVGA SVILUPPATA SU 100 LIVELLI. R.H.486DX + 4MB
PC CDROM 99.000

ALL NEW WORLD OF LEMMINGS

Il famosissimo puzzle game dedicato ai simpatici personaggi con istinti suicidi!! Centinaia di livelli strizza-cervello. R.H. 486DX + 4MB
PC CDROM 75.000

BATMAN FOREVER

Dalla Acclaim l'attesissima conversione per PC del gioco che ha spopolato su console. Realizzato con la nuova tecnologia grafica CINEFUSION, include scene in full motion, i personaggi sono reali e digitalizzati, oltre 80 incredibili livelli, opzione per giocatori, grafica renderizzata in 3D. R.H. 486DX + 8MB PC CDROM 97.000

DRAGON'S LAIR 2 Timewarp

Finalmente disponibile l'attesissimo seguito del capolavoro della Readysoft, con grafica sempre piu' bella e perfetta compatibilita' con Windows 95. R.H. PENTIUM + 8MB RAM.
PC CDROM 89.000

EARTH WORM JIM 1 e 2

Il seguito del miglior platform dell'anno in confezione con la prima versione in omaggio!! R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 65.000

ECCO THE DOLPHIN

Uno dei maggiori successi della Sega finalmente convertito su furmota PC CDROM. Un platform game realizzato con una sublime grafica SVGA ed arricchito di oltre 30 nuovi livelli rispetto alla versione Megadrive. R.H. Pentium 60 + 8MB.
PC CDROM 99.000

EXTRACTORS

Stupendo platform ove guiderai una squadra di minatori attraverso 24 mondi sospesi nello spazio alla ricerca di nuove risorse minerarie per il tuo pianeta Zarg. R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM 67.000

GUY SPY

Ennesimo capolavoro della READYSOFT, basato sulla famosa serie di platform stile "cartone animato" come Dragon's Lair e Space Ace, arricchisce la propria gamma di successi con questo GUY SPY, un vero fenomeno di animazione su CDROM. R.H. 486DX + 4MB
PC CDROM 36.000

HUMANS 3

Un nuovo episodio dei fantastici Humans. Vi troverete ora a combattere contro strani alieni. Grafica sostanzialmente migliorata!! R.H. 486DX+8MB .
PC CDROM 59.000

I PUFFI

Una stupenda avventura-platform che ha per protagonisti i famosissimi PUFFI. Grafica e giocabilita' ai massimi livelli. R.H. 486+4MB
PC CDROM 59.000

JOHNNY BAZOOKATONE

Preparati ad un viaggio infernale in questa avventura di rock'n roll arcade con il chitarrista piu' famoso di tutti i tempi che combattera' contro i demoni degli inferi. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486DX + 4MB PC CDROM 59.000

JUDGE DREDD

Mega City One e' in rovina. La corruzione sta dilagando. E' tempo che tu prenda in mano la situazione! Vai alla caccia di una banda ben assortita di delinquenti. 12 livelli di saccheggi, sparatorie, baraonde di motociclette dotate di armi che dettano legge e filmati realistici! R.H. 486DX2 + 8MB. MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 83.000

LEMMINGS 1 & 2

Uno dei giochi piattafrma più simatici ora in una simpatica ed economica confezione che comprende la prima e la seconda versione. MANUALE IN ITALIANO.
PC CDROM 33.000

LODERUNNER: The Legend Returns

Dalla SIERRA un platform action arcade semplicemente MERAVIGLIOSO! Ambientato nella giungla, porte segrete, trappole, centinaia di oggetti particolari da raccogliere, OLTRE 150 LIVELLI di gioco. R.H. 386 + 2MB. PC CDROM 99.000

PITFALL: The Mayan Adventure

Il famosissimo gioco della Activision, finalmente convertito per PC. 13 entusiasmanti livelli nella giungla esaltati dalla stupenda grafica a 32 bit. Dovrai utilizzare tutta la tua abilita' per superare le miriadi di trabocchetti che incontrerari sul percorso. R.H. 486DX + 4MB PC CDROM 89.000

RAYMAN

Dalla Ubisoft oltre 60 livelli di gioco in 6 mondi diversi, più di 50 personaggi, una grafica sbalorditiva ed animazioni di una fluidità mai realizzata su PC: sino a 60 frames al secondo!. R.H. 486+8MB. MAN ITALIANO.
PC CDROM 76.000

WORMS

Un gioco destinato a rivoluzionare lo stile platform! In pratica devi gestire i movimenti e le funzioni di questi simpatici personaggi ognuno dei quali specializzato nell'uso di particolari armi ed ognuno dei quali indispensabile al momento opportuno. Il tutto in uno sfondo grafico realizzato con una nuova tecnologia che conferisce al gioco un realismo pressoche' unico nel suo genere. MANUALE IN ITALIANO.
PC CDROM 79.000

WORMS: Reinforcements

Il data disk contenente tutti i drivers per il suporto Network e modem. Nuove colonne audio stereo, nuove armi e munizioni, utility per personalizzare la grafica, oltre 15 nuove opzioni di gioco, oltre 20 nuovi scenari e tanto altro ancora!! Richiede il programma originale Worms.MANUALE IN ITALIANO PC CDROM 34.000

20 WARGAME Classic

La più bella raccolta di Wargames contenente: D-DAY: THE BEGINNING OF THE END, CONQUEST OF JAPAN, GLOBAL DOMINATION, WHEN TWO WORLDS WAR, DECISIVE BATTLES OF THE AMERICAN CIVIL WAR VOL 1, VOL 2 e VOL 3, GOLD OF THE AMERICAS, REACH FOR THE STARS, WARLORDS, BATTLEFRONT, BATTLES OF NAPOLEON, CARRIER STRIKE, WESTERN FRONT, SWORD OF ARAGON, PACIFIC WAR, WAR IN RUSSIA, WARGAME SET 2: TANKS, CLASH OF STEEL, CONFLICT MIDDLE EAST, CONFLICT KOREA, PANZER GENERAL. R.H. 386DX + 4MB
PC CDROM 85.000

ACES COLLECTION

Compilation :ACES OVER EUROPE, ACES OF THE PACIFIC, RED BARON, A-10 TANK KILLER, THE AVIATION PINEERS. Una compilation dei migliori successi della simulazione di volo. R.H. 485/25 + 4MB RAM.
PC CDROM 65.000

ACTION 5 PACK

Una stupenda raccolta contenente: WAR IN GULF, SHADOWLANDS, SPECTRE, DARKLANDS, OPERATION COMBAT 2. Il tutto ad un prezzo semplicemente incredibile. PC CDROM 47.000

ATARI 2600 ACTION PACK VOL. 2

Raccolta di altri 15 titoli migliori per Atari 2600 rivisti e corretti da utilizzare con Windows: ATLANTIS, BARNSTORMING, DOLPHIN, DRAGSTER, ENDURO, ICE HOCKEY, KEYSTONE KAPERS, LASER BLAST, MEGAMANIA, ONK! PLAQUE ATTACK, RIVER RAID 2 SKIING, STAMPEDE, TENNIS. R.H. 486SX 33 4MB Ram SVGA
PC CDROM 64.000

ATARI 2600 ACTION PACK VOL. 3

Una nuova raccolta dedicata alla gloriosa console dell'Atari, contenente: BREAKOUT, CANYON BOMBER, CHECKERS, COMBAT, DOUBLE DRAGON, NIGHT DRIVER, PRESSURE COOKER, PRIVATE EYE, SPACE WAR, STARMASTER, TITLE MATCH PRO WRESTLING, YARS' REVENGE. R.H. 486DX + 8MB. Compatibile con WINDOWS 95
PC CDROM 66.000

AWESOME 4 PACK

Una incredibile raccolta: CYBERSPEED, STEEL PANTHERS, SU 27 FLANKER e ENTOMORPH. Il tutto all'incredibile prezzo...
PC CDROM 69.000

BIG 10 CD PACK vol. 2

Una stupenda raccolta dei seguenti giochi: ALIEN LOGIC, MEGA RACE, METAL MARINES, COMMANDER BLOOD, ULTIMATE DOMAIN, CRYSTAL CALIBURN, JETFIGHTER 2, TOM LANDRY STRATEGY FOOTBALL, CASINO' MASTER, D-GENERATION.
PC CDROM 79.000

BIG 16 CD PACK

Una incredibile raccolta di ben 16 cdroms contenente: ALIEN LOGIC, MEGARACE, DRAGON LORE, COMMANDER BLOOD, ULTIMATE DOMAIN, PINBALL CRYSTAL CALIBURN; JETFIGHTER 2, TOM LANDRY FOOTBALL, CASINO' MASTER, D-GENERATION, PSYCHOTRON, PAC IN TIME, WARRIORS, METAL MARINES, LEGIONS e PUZZLE POWER.
PC CDROM 86.000

CLASSIC COLLECTION STRIP

Una Piccante raccolta di giochi erotici VM18 contenente: DELUXE STRIP POKER, DELUXE STRIP POKER 2, CENTERFOLD SQUARE e JIGSAW PINUPS. Gioco e Manuale IN ITALIANO. PC CDROM 29.000

Commodore 64: 15 Pack

Una splendida compilation contenente 15 dei piu' famosi giochi per Commodore 64: LITTLE COMPUTER PEOPLE, MASTEER OF THE LAMPS, DECATHLON, ROAD RACE, BEAMRIDER, HACKER, PORTAL, ZENJI, TOP FUEL ELIMINATOR, ALCAZAR, TOY BIZARRE, ZONE RANGER, ROCK'N BOLT, PARK PATROL, WEB DIMENSION. Tutto splendidamente convertito per PC CDROM
PC CDROM 69.000

DEFINITIVE WARGAME Collection

Una fantastica collection dedicata agli amanti del genere wargame: DECISIVE BATTLES of the AMERICAN CIVIL WAR vo. 1, 2 e 3; GOLD OF THE AMERICAS; BATTLEFRONT; REACH FOR THE STARS; WARLORDS; CONQUEST OF JAPAN; D-DAY:The Beginning of the End; GLOBAL DOMINATION; WHEN TWO WORLDS WAR; BATTLES OF NAPOLEON; SWORD OF ARAGON; WARGAME CONSTRUCTION SET 2: TANKS. Inoltre contiene 26 scenari aggiuntivi per Battles of Napoleon, 40 per Wargame Construction set 2, 27 per Decisive Battles of American Civil War e 37 per Battlefront!! PC CDROM 62.000

Electronic Arts Top Ten Pack vol. 1

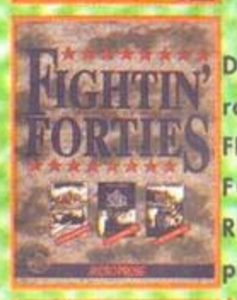
Una stupenda raccolta che contiene: FIFA INTERNATIONAL SOCCER, PGA GOLF 486 e FORMULA 1 GRAN PRIX. PC CDROM 59.000

Electronic Arts Top Ten Pack vol. 2

Una stupenda raccolta che contiene: TRANSPORT TYCHOON e THEME PARK. PC CDROM 59.000

ENTERTAINER

Compilation contenente: ROAD & TRACK GRAND PRIX UNLIMITED (automibilismo), LINKS THE CHALLENGE (sim. Golf), KING QUEST 6 (evventura), TRUMP CASTLE 3 (giochi casino'), DARK SUN:SHATTERED LANDS (strategia). PC CDROM 55.000



FIGHTIN FORTIES

Dalla Microprose una incredibile raccolta contenente: 1942 PACIFIC AIR WAR, 1942 NAVAL TASK FORCE e 1944 ACROSS THE RHINE. Il tutto ad un incredibile prezzo!!! PC CDROM 92.000

INFOCOM Classic Collection

Una stupenda raccolta contenente oltre 30 delle piu' note avventure della Infocom quali Deadline, Leather Goddesses of Phobos, Zork I, Bureaucracy, Planetfall, Trinity e tante altre. Versione ibrida sia per PC che per Macintosh. R.H. 486 + 4 mb (Win 3.x) 8 mb (Win 95). PC CDROM 69.000

Conserva queste pagine!! saranno aggiornate nei prossimi mesi con tutti i nuovi arrivi e le offerte speciali

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

LUCAS ARTS ARCHIVES
Una bellissima raccolta contenente: INDIANA JONES-FATE OF ATLANTIS, SAM & MAX, REBEL ASSAULT, DAY OF THE TENTACLE, STAR WARS piu' i Demo giocabili di altri giochi di prossima uscita!
PC CDROM 69.000

MASTERPIECE COLLECTION
Una stupenda raccolta della SSI contenente: DARKSUN SHATTERED LANDS, DARKSUN WAKE OF THE RAVENGER, RAVENLOFT STRAHD'S POSSESSION, RAVENLOFT 2 STONE PROPHET, AL QADIM: THE GENIE'S CURSE, MENZOBERRANZAN.
PC CDROM 65.000

MEGAPACK vol. 1
Contiene i seguenti giochi: MIKE DIKTA ULTIMATE FOOTBALL, F14 TOMCAT, LINKS THE CHALLENGE, THE SAVAGE EMPIRE, DINOSAUR SAFARI, IMMAGINATION, FREAKIN FUNKY FUZZBALLS, AUDUBONS BIRDS, AUDUBONS MAMMALS, MAGIC DEATH: VIRTUAL MURDER 2, TEST DRIVE 3: THE PASSION.
PC CDROM 85.000

MEGAPACK vol. 2
contiene i seguenti giochi: JURASSIC PARK, COMPUSERVE STARTER CD, BODYWORKS VOYAGER, SLEEPWALKER, RETURN TO RINGWORLD, SHADOWLANDS, SPECTRE VR, PSYCHOTRON, JUTLAND, ADVENTURES OF VICTOR VECTOR & YONDO, MICROCOSM.
PC CDROM 79.000

MEGAPACK vol. 3
Contiene i seguenti giochi: LEMMINGS CHRONICLES, MEGARACE, TFX, VORTEX QUANTUM GATE 2, CYCLONES, JAMMIT, DRAGON'S LAIR, NOVASTORM, REUNION e THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO. Il tutto ad un INCREDIBILE PREZZO!
PC CDROM 79.000

MEGAPACK vol. 4
Contiene i seguenti giochi: PANZER GENERAL, AEGIS,GUARDIAN OF THE FLEET, SPACE ACE, TORNADO - OP.DESERT STORM, EMPIRE SOCCER 94, SAVAGE WARRIORS, DAWN PATROL, BLACK KNIGHT MARINE, ORION CONSPIRACY, DRAGON LORE
PC CDROM 89.000

MEGAPACK vol. 5
Una nuova compilation contenente: TERMINAL VELOCITY, FLIGHT UNLIMITED, PRIMAL RAGE, PINBALL FANTASIES DELUXE, JAGGED ALLIANCE, FX FIGHTER, WARLORDS 2 DELUXE, GREAT NAVAL BATTLES 4, POOL CHAMPION, ENTOMORPH.
PC CDROM 79.000

POWER ZONE
UNA INCREDIBILE RACCOLTA AD UN PREZZO ALTRETTANTO INCREDIBILE. Contiene i seguenti giochi: CRITICAL PATH (film interattivo stile grafic-adventure), ECSTATICA (avventura interattiva stile horror), NOVASTORM, STAR TRAIL REALMS OF ARKANTA, TFX, CYCLEMANIA, ALL STARS SPORT COLLECTION (che include a sua volta Jack Nicklaus Golf and Course design e Unnecessary Roughness) e HERETIC - EPISODE 1.
PC CDROM 95.000

PRINCE OF PERSIA Collection
Le due stupende avventure disegnate da Jordan Mechner in raccolta ad un prezzo SUPERSPECIALE.
PC CDROM 45.000

Power, Corruption and Lies
Una stupenda raccolta composta da: DUNE 2 , BENEATH A STEEL SKY, F14 FLEET DEFENDER e UFO ENEMY UNKNOWN.
PC CDROM 79.000

QUEST FOR GLORY Collection
Le 4 famosissime avventure della Sierra in raccolta in una splendida confezione ad un incredibile prezzo!!
PC CDROM 68.000

SPORT ACCOLADE Greatest Hits vol. 2
Una raccolta dedicata agli amanti dello sport. Contiene: Jack Nicklaus golf signature edition, Unnecessary Roughness 95 e Hardball 3. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 49.000

STAR CONTROL Collection
La raccolta di STAR CONTROL e STAR CONTROL 2 due stupende avventure strategiche ambientate nello spazio. Migliaia di pianeti da esplorare in oltre 500 diversi sistemi solari, oltre 28 tipi diversi di navi spaziali, combattimenti all'ultimo sangue e tanto ancora!
R.H. 386 + 4MB. PC CDROM 45.000

TEMPTATION
Una stupenda raccolta contenente: The 7th Guest, Hand of Fate, Lands of Lore, Indy Car Racing e Indy Car Racing Track Pack.
PC CDROM 99.000

ULTIMATE GAME COLLECTION vol. 2
Compilation contenente: STAR CRUSADER, RENEGADE, GREAT NAVALS BATTLE 3, JAMMIT, HELL, PANZER GENERAL.
PC CDROM 73.000

VIRTUAL WORLDS Compilation
Compilation con EPIC, simulatore di volo spaziale, F29 simulatore di volo e ROBOCOP 3, avventura grafica. R.H.:386 SX 25 4MB
PC CDROM 59.000

WAR ZONE BATTLEPACK
Stupenda compilation contenente: FIGHTER WING, STARSHIP, HARPOON CLASSIC, NO GREATER GLORY, PACIFIC ISLAND.
PC CDROM 49.000

WHITE LINES
Una sensazionale raccolta di giochi dedicati all'automobilismo: INDY CAR RACING + TRACK PACK, FORMULA 1 GRAN PRIX e SUPER KARTS.
PC CDROM 65.000

AD&D Eye of the Beholder Collect.
Dalla SSI una stupenda raccolta contenente: EYE OF THE BEHOLDER, EYE OF THE BEHOLDER 2 e EYE OF THE BEHOLDER 3
PC CDROM 55.000

ALIEN LOGIC
Gioco di ruolo della SSI ambientato nel futuro. Combattimenti arcade contro strani alieni potranno renderti vincitore solo se saprai utilizzare pozioni e strumenti nel momento giusto. Grafica e sonoro ad altissimo livello. R.H.: 486DX + 8MB, SVGA. PC CDROM 35.000

CELTIC TALES: Balor of the Evil Eye
Dalla KOEI, casa specializzata nella creazione di giochi strategici, un vero capolavoro ambientato in Irlanda all'epoca dei Celti. Fino ad 8 personaggi contemporaneamente fino a 4 giocatori. R.H. 386 + 2MB. PC CDROM 89.000

CONQUEROR A.D. 1086
Dalla SIERRA un eccezionale simulazione di guerra medievale con fasi tattiche e fasi di azione in soggettiva. Un vero capolavoro di grafica e sonoro. R.H. 486+8MB+SVGA.
PC CDROM 129.000

DARKSUN: SHATTERED LANDS
Gioco di ruolo della SSI con ambientazione in epoca fantastica della serie Dungeons & Dragons. Dopo aver creato il tuo team di battaglia, devi esplorare un mondo immaginario abitato da mostri e maghi. Azione e suspense continua! R.H. 386DX + 2MB. PC CDROM 39.000

DARKSUN: WAKE OF THE RAVENGER
Gioco di ruolo della SSI con ambientazione in epoca fantastica della serie Dungeons & Dragons. Dopo aver creato il tuo team di battaglia, devi esplorare un mondo immaginario abitato da mostri e maghi. Azione e suspense continua! R.H. 386DX + 2MB. PC CDROM 39.000

DEATHKEEP
Della serie Advanced Dungeons & Dragons Ti troverai a combattere contro 25 terrificanti Dungeons e 27 mostri sotterranei. Grafica Supercinematica a 360 gradi e centinaia di puzzles ed insidie. R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 95.000

ELDER SCROLL: THE ARENA
Gioco di ruolo in soggettiva ambientato in un'epoca fantastica. Puoi scegliere tra 18 personaggi diversi, 80 magie ed oltre 2500 oggetti magici attraverso 400 diverse citta'. R.H.: 386DX + 4MB.
PC CDROM 119.000

HAMMER OF THE GODS
Gioco di ruolo ispirato alle leggende vichinge.Dovrai affrontare mille peripezie per ottenere il diritto di essere ammesso nel Vahalla, il mondo degli Dei.R.H. 386 SX 4MB
PC CDROM 85.000

HEIMDALL 2
Gioco di ruolo ispirato alle leggende vichinge. Devi partire per una difficilissima missione, attraverso e i tre mondi magici devi recuperare le armi delgi dei per ristabilire la pace e sconfiggere il malvagio Loki. Grafica in stile cartone animato ed enigmi sempre piu' complessi ti coinvolgeranno in questa splendida avventura. R.H. 386 DX 4MB.
PC CDROM 35.000

ISHAR 3
GIOCO DI RUOLO AMBIENTATO NELLA FANTASIA. UN VIAGGIO ATTRAVERSO LE PORTE DEL TEMPO FRA MAGIE, DRAGHI E COMBATTIMENTI. R.H. 386+4MB
PC CDROM 27.000

LITIL DIVIL
Avventura grafica stile cartone animato. Attraverso il labirinto del Chaos esplorando oltre 50 stanze,pericolosissimi tunnel ed affrontando malvagi nemici, riuscirai a raggiungere il tuo obiettivo solamente sfruttando al massimo le tue capacita' intuitive R.H: 386DX+ 4MB
PC CDROM 65.000

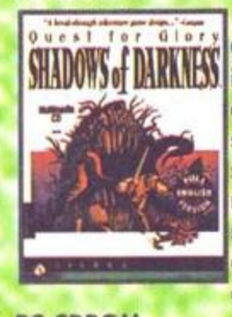
LORDS OF MIDNIGHT
Uno stupendo gioco di ruolo con grafica dinamica definito come il miglior RPG del 1995. La storia si svolge in un'epoca fantasiosa tra Re e Cavalieri. La grafica e' realizzata in 3D redering in tempo reale con visione a 360°. Possibilita' di controllare fino a 24 diversi personaggi, il tutto sotto il controllo dell'intelligenza artificiale del computer. l'innovativo sistema di TIME LOCK MODE permette addirittura di settare il gioco in tempo reale facendo coincidere lo scorrere dei giorni nel gioco con quello della nostra realta'!! R.H.486 + 8 MB RAM. VERSIONE IN ITALIANO PC CDROM 99.000

MARCO POLO
Stupendo gioco di ruolo basato sul fantastico viaggio di Marco Polo. Potrai ripercorrere fedelmente le sue vicende accompagnato da grafica digitalizzata direttamente dal fim e suoni campionati in stereo. Decine di missioni da completare oltre 60 citta' di scoprire piu' di 2000 immagini digitalizzate. R.H. 486 + 4MB. PC CDROM 56.000

MASTER OF MAGIC
Gioco di ruolo stile fantasy. Devi combattere contro gli esseri malvagi utilizzando molteplici strumenti magici. Grafica e sonoro ad altissimo livello. R.H. 486DX + 4 MB PC CDROM 35.000

MIGHT and MAGIC Trilogy
La raccolta delle 3 migliori avventure di ruolo: MIGHT AND MAGIC 3, CLOUDS OF XEEN, DARKSIDE OF XEEN.
PC CDROM 49.000

NEW HORIZON
Uno dei miglio RPG ma creati. Puoi selezionare fino a 6 differenti personaggi ognuno dei quali nella propria ambientazione, dovrai trovare oltre 180 diversi tesori e docrai altresi' organizzare fino a 26 diversi equipaggi per le tue navi. R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM 89.000



QUEST FOR GLORY 4
Gioco di ruolo che utilizza una innovativa combinazione fra avventura e rpg. Puoi decidere se vestire i panni di un potentissimo mago, un impavido cavaliere o di un furbissimo ladro per sconfiggere le forze del male attraverso oltre 100 aree da esplorare R.H. 386DX + 4MB .
PC CDROM 89.000

OCCHIO AI COLORI !! Per facilitare la ricerca, abbiamo suddiviso ogni genere di gioco con un colore che evidenzia la cornice ed il titolo.
ROSSO=Avventura BLU=picchiaduro MARRONE=Platform ARANCIO=Raccolte GRIGIO=Ruolo BLU SCURO=simulazione MAGENTA=sparatutto NERO=sportivi VERDE SCURO=strategia VIOLA=vari

I TITOLI SONO IN ORDINE ALFABETICO NELL'AMBITO DI OGNI GENERE.

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

RING CYCLE

Un fantastico gioco di ruolo basato sull'opera classica di Wagner con la colonna sonora piu' energica ed evocativa che si sia mai sentita su un videogame. Oltre 30 personaggi controllabili dal giocatore. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

PC CDROM 65.000

RISE AND RULES OF ANCIENT EMPIRES

Dalla Sierra uno spettacolare gioco di strategia basato sullo sviluppo e le civilta' del passato. Egitto, Grecia, Persia-Mesopotamia, Nord Europa, Cina ed India saranno le terre in cui dovrete far nascere e sviluppare il vostro popolo sia sotto un aspetto civile che scientifico che militare, interagendo con migliaia di fattori ispirati alla realta' storica. R.H. 486DX + 8MB PC CDROM 109.000

ROMANCE OF THE 3 KINGOMS 4

Dalla Koei uno spettacolare Role Play Game strategico ambientato nell'antica Cina. Dimensioni di gioco ciclopiche! Discuterai di strategie militari con 558 Ufficiali durante le 38 battaglie con possibilita' di gioco simultaneo fino ad 8 giocatori. R.H. 486DX + 8MB

PC CDROM 89.000

SABRE TEAM

Gioco di ruolo. Alla guida di un commando di S.A.S., patuglie spiecializzate a sbrogliare delicate missini antiterroristiche, devi svolgere numerose missioni che metteranno a dura prova il tuo coraggio, e la tua abilità strategica. R.H. 386 DX 4MB.

PC CDROM 25.000

SEA LEGENDS

Si tratta di uno stupendo gioco di ruolo stile avventura fantasy . In un ambiente di pirati ed affari colossali, devi costruire una flotta potente al punto di raggiungere il grado di Ammiraglio. Dovrai poi riuscire ad ottenere il controllo dei mari evitando miriadi di pericoli, risolvendo vari misteri e vincendo le numerose battaglie che ti vedranno protagonista. R.H. 486DX2 + 8MB PC CDROM 89.000

STAR TRAIL: REALMS OF ARKANTA

Gioco di ruolo. Affronta 1000 insidie in un mondo fantastico pieno di irresistibili tentazioni....REQUISITI HARDWARE: 386 + 2MB RAM.

PC CDROM 99.000

THREE WORLDS OF AD&D

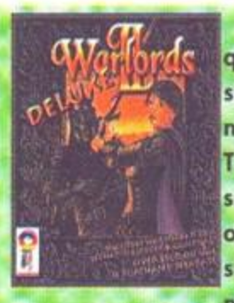
Una stupenda raccolta dedicata aglia amanti della serie AD&D: AL QADIM the Genie's Curse, RAVENLOFT Strahd's Possession e DARK SUN Shattered Lands. R.H. 386DX + 4MB.

PC CDROM 96.000

THUNDERSCAPE

Dalla SSI un bellissimo gioco di ruolo stile fantasy che Vi vedra' protagonisti di un incredibile viaggio nel Mondo di Aden tra mille insidie, trappole e malefici artifizi.

PC CDROM 85.000



WARLORDS 2 DELUXE

In questa versione espansa, sono stati aggiunti oltre 60 nuovi scenari e l'utilissimo SCENARY EDITOR che oltre ad editare nuovi scenari, contiene decine di opzioni come ad esempio la possibilita' di costruire personaggi nuovi, nuove armate, i colori ecc.

R.H. 486DX + 8MB. PC CDROM 99.000

WIZARDRY GOLD

Una versione completamente rinnovata utilizzando le piu' avanzate tecniche grafiche disponibili. Sono state inserite animazioni in real-time, nuovi effetti sonori, piu' una collezione completa di editors ed utilities. Uno dei migliori giochi di ruolo. R.H. 486DX + 8MB PC CDROM 95.000

WORLD OF XEEN

Sempre della serie MIGHT & MAGIC questa stupenda avventura su 2 CD caratterizzata da grafica con sequenze addirittura cinematografiche. Oltre 200 personaggi e centinaia di mostri ed oggetti, tutti indispensabili per risolvere i misteri di XEEN.

PC CDROM 105.000

1830 RAILROAD AND ROBBER BARON

Genere Strategia. Ambientato in America nel 19° Secolo, periodo caratterizzato dalla incredibile crescita del WEST, impersoni un potente imprenditore che deve costruire la sua fortuna creando un impero ferroviario. Attenzione al Barone ROBBER che tentera' in ogni modo di ostacolare la tua crescita. Decisioni ben ponderate ti garantiranno il successo.

PC CDROM 83.000

A-4 NETWORKS

Dagli stessi creatori di A-TRAIN, questa splendida simulazione Imprenditoriale. Per acquisire una posizione di prestigio dovrai cimentarti in costruzioni, acquisti, sviluppo, organizzazione, investimenti, diversificazione, speculazione ed altro ancora contro agguerriti avversari e veri e propri "squali" del commercio e dell'industria. In un corollario composto da grafica ad alta risoluzione e realismo ispirato alle piu' moderne dottrine imprenditoriali dovrai districarti con la tua abilita' ed intelligenza per diventare un vero MANAGER. R.H. 386 + 4MB. VERSIONE COMPLETAMENTE IN ITALIANO

PC CDROM 139.000

ADVANCED TACTICAL FIGHTER

Dalla Jane's Combat Simulations l'attesissimo seguito di US NAVY FIGHTERS il simulatore che detiene un impressionante primato delle vendite nel 1995 che ancora continua nel 1996. Combattimenti esaltanti fino ad 8 giocatori in contemporanea via network o 2 via modem. Oltre 80 missioni e 8 nuovissimi velivoli da guerra: dal F117A NIGHTHAWK al nucleare B-2A SPIRIT. Possibilita' di creare missioni infinite grazie alla speciale utility inclusa. R.H. 486DX2 (ris max. 320x200) oppure PENTIUM 60 (ris. 640x480) consigliato PENTIUM 90. 8mb ram.

PC CDROM 95.000

AH 64D - LONGBOW

Dopo tanta attesa, finalmente il simulatore di elicottero piu' realistico mai visto prima e' disponibile!! scenari digitalizzati per oltre 20.000 chilometri quadrati, 5 modi diversi di volare: training, missioni storiche reali, azione immediata, campagna campagna di guerra e generatore di missioni personalizzate. Ogni dettaglio e' stato curato alla perfezione!! Oltre 250 missioni gia' pronte da giocare. R.H. 486DX2 66 + 8MB raccomandato PENTIUM 90 + 16 Mb. PC CDROM 99.000

APACHE LONGBOW

Una incredibile simulazione di elicottero da combattimento che grazie alla sua grafica 3D ad alta risoluzione porta realmente ai limiti della realta' virtuale. R.H. 486 + 8MB. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO

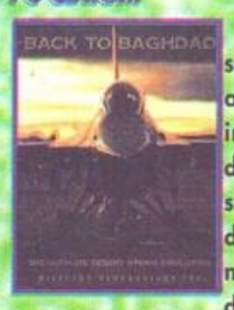
PC CDROM 99.000

PC CDROM -inglese- 49.000

ARMORED FIST

Ti trovi nel cuore di un'avanzata macchina da combattimento. Grafica senza precedenti, creata dagli stessi autori di Comanche Max-Overkill. 4 diversi tipi di carri armati russi e americani R.H.: 386DX + 4MB RAM.

PC CDROM 65.000



BACK TO BAGHDAD

La simulazione di volo militare in assoluto piu' realistica ma creata in precedenza. La sua creazione deriva direttamente dai famosissimi simulatori di volo utilizzati dall'aviazione militare americana: RED FLAG e TOP GUN. Il prodotto contiene decine di immagini tratte direttamente dal satellite del Dipartimento della Difesa USA, dati geografici esatti e 40 missioni REALI. La piu' bella simulazione di guerra mai vista prima!! R.H. Pentium 90, 16 mb e 75 mb di spazio su HD disponibile e Windows 95.

PC CDROM 149.000

BATTLE ISLE 3

Il seguito di uno dei giochi di simulazione strategica di guerra piu' gettonati dell'anno. La nuova versione, predisposta per Windows 95, accoglie una grafica decisamente migliorata con scene e filmati in full motion video ed una marea di opzioni aggiuntive tali da rendere la battaglia ancor piu' realistica ed interattiva. Possibilita' di gioco via E-mail,modem e network. R.H. 486 + 8MB.

PC CDROM 69.000

CAMPAIGN

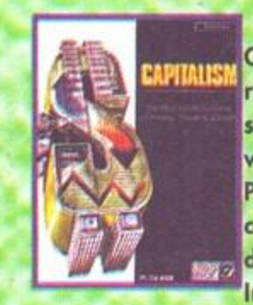
Simulazione di Guerra. Possibilita' di comandare oltre 3000 veicoli fra aerei, carri armati e mezzi pesanti. il tutto ripercorrendo oltre 20 conflitti storici.La tua capacita' nel predisporre gli schieramenti delle forze alleate sara' determinante per la vittoria. R.H. PC 386 2MB

PC CDROM 27.000

CAMPAIGN 2

Gioco di guerra strategico, seguito del famosissimo Campaign. Oltre 152 tipi diversi di veicoli equipaggiati con le piu' sofisticate armi da guerra come missili guidati e razzi intelligenti. R.H. 386SX 2MB Ram

PC CDROM 27.000

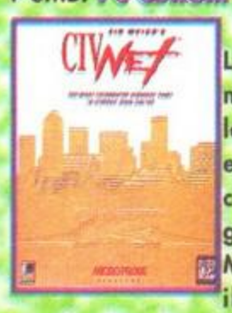


CAPITALISM

Con questa simulazione finanziaria, potrai definitivamente dimostrare la tua abilita' della spaventosa guerra degli affari. Potrai scegliere il settore pmerceologico preferito e, partendo da zero, dovrai costruire il tuo Impero finanziario. Capitalism e' caratterizzato da un realismo impressionante in quanto considera qualsiasi tipo di opportunita' posiva o negativa esistente nella realta'. R.H. 486 + 8MB PC CDROM 75.000

CIVILIZATION ADVANCED

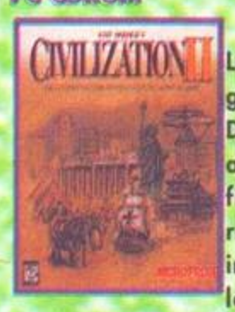
Un fantastico gioco imperniato sulla gestione e lo sviluppo di una civilta' dalle epoche piu' antiche sino alle guerre nucleari. Molto di piu' di un simulatore il gioco si sviluppa con un'interattivita' tale da considerare elementi e azioni forse per voi completamente ininfluenti. Possibilita' di gioco via Network, modem e Email fino ad 8 giocatori. Dovrete vedervela con guerre, battaglie, ricerche minerarie e tecnologiche, filosofie, conflitti religiosi, calanita' naturali e tante variabili ancora. R.H. 486 + 8MB. PC CDROM 109.000



CIVILIZATION NETWORK

La simulazione piu' giocata nel mondo, ora finalemnte disponibile anche in versione per Modem e Network. La stupenda interfaccia per INTERNET, permette il gioco in contemporana con MIGLIAIA di giocatori sparsi per il mondo!!DECINE DI OPZIONI PER PERSONALIZZARE AL 100% il gioco in base alle vostre esigenze. R.H. 486+8MB

PC CDROM 119.000



CIVILIZATION 2

La nuova versione del piu' bel gioco di strategia mai esistito!. Decisamente migliorata rispetto alla versione precedente la grafica (ora completamente renderizzata in 3D con effetti speciali incredibili!, aumentate le armi e le strategie belliche adottabili, dagli archi e freccie agli Stealth Fighter, l'interattivita' ed i fattori decisionali a vostra disposizione, Scene in full motion sembra quasi riportino in vita Leonardo da Vinci e Marco Polo. R.H. 486DX2 + 8MB PC CDROM 95.000

COLONIZATION

Una fantastica storia di scoperte, esplorazioni e colonizzazioni di nuovi mondi. Interagisci con l'avventura impersonando i potentati spagnoli, inglesi, francesi e tedeschi alla scoperta del nuovo mondo. R.H.: 386DX + 2MB

PC CDROM 89.000

CYBERJUDAS

Una simulazione ambientata nel futuro che vi permettera' di diventare l'uomo piu' potente del mondo a condizione che riusciate a gestire le vostre risorse al meglio. Un realismo pressoche' unico sia grazie alle situazioni reali che alla grafica iper dettagliata. La prima simulazione di proporzioni veramente globali. R.H. 486DX + 8MB

PC CDROM 75.000

Conserva queste pagine!! saranno aggiornate nei prossimi mesi con tutti i nuovi arrivi e le offerte speciali

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

D-DAY: OPERATION OVERLORD
Splendida simulazione di volo basata su episodi realmente accaduti durante la II Guerra Mondiale. Oltre 130 fotografie digitalizzate. Puoi pilotare i leggendari Spitfire, Mustang, Typhoon, con dettagli grafici curati nei minimi particolari. R.H. 486DX + 8MB PC CDROM 65.000

DARKER
Un fantastico gioco di simulazione-sparatutto ambientato in un paesaggio futuristico. La caratteristica fondamentale e' la incredibile grafica 3D la cui realizzazione ha richiesto addirittura 4 ANNI! R.H. 486 + 8MB MANUALE IN ITALIANO.
PC CDROM 75.000

DELTA 5
Simulatore di volo spaziale con grafica tridimensionale stile realta' virtuale. La velocita' e il fine dettaglio degli sprite grafici rendono il gioco molto realistico. R.H.: 386DX + 4MB.
PC CDROM 29.000

DETROIT
Gioco di simulazione manageriale. Quale presidente di una compagnia automobilistica Devi sviluppare la produzione e la tecnologia dei tuoi automezzi diffondendone al meglio la distribuzione nel mondo. Possibilita' per 4 giocatori anche via modem. R.H.: 386 + 2MB
PC CDROM 45.000

DOG FIGHT
Bellissimo simulatore di volo con possibilita' di scelta tra 12 leggendari aerei della I Guerra mondiale fino ai giorni nostri. Prova di persona se e' piu' semplice pilotare uno Spitfire o un Mig 29! R.H. : 386 + 2MB RAM
PC CDROM 34.000

DOGZ
Un incredibile simulatore di "cane" che vi offre la sensazione di possedere il simpatico quattrozampe senza le problematiche che potrebbero sorgere nella realta'! R.H. 486 + 4MB
PC CDROM 28.000

EARTHSIEGE
Simulazione di combattimento tra robots. Devi difendere la terra dall'invasione di violenti robots attraverso 45 missioni utilizzando molteplici tipi di armi. Grafica iper-dettagliata. R.H.:386DX+4MB.
PC CDROM 49.000

EARTHSIEGE Expansion Disk
Nuove missioni, nuovi personaggi e nuovi armamenti in questa entusiasmante espansione per Earthsiege. PC CDROM 39.000

EARTHSIEGE 2
SKYFORCE. Questo e' il nome del seguito di uno dei piu' bei giochi della Sierra, seguito del famoso Earthsiege, caratterizzato da una grafica 3D ancora piu' fluida e da combattimenti tra robots all'ultimo sangue con nuovissime armi!. R.H. 486DX4 + 8MB. PC CDROM 89.000

EUROFIGHTER 2000
Semplicemente eccezionale. Un gioco che combina perfettamente lo stile simulazione di volo ambientata in uno scenario di guerra con la giocabilita' veramente ai massimi livelli e la grafica incredibilmente curata e conforme alla realta'. Sicuramente il miglior simulatore arcade mai creato! R.H. 486DX4 + 8 MB
PC CDROM -italiano- 129.000
PC CDROM -inglese- 79.000

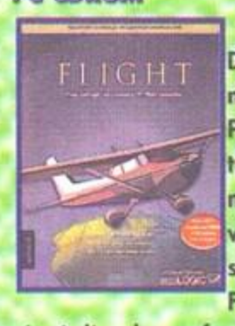
EMPIRE DELUXE
Gioco di guerra strategico ambientato durante la II Guerra mondiale. E' uno dei classici del genere Wargame, caratterizzato da grafica Hi-res, vari livelli di difficolta' e la possibilita' di gioco via modem o link fino a 6 persone. R.H. 486 + 4MB
PC CDROM 63.000

F14 TOMCAT + 5 giochi
Il famoso simulatore di volo dedicato al F14 in raccolta con i seguenti giochi: EPIC BASEBALL, LOST IN SPACE, MAJOR STRIKER, BANANOID e STARFIRE.
PC CDROM 19.000

F15 STRIKE EAGLE 2
Simulatore di volo dedicato al F15. Numerosissime missioni ed altrettanti armamenti in un appassionante insieme di battaglie che ti condurranno alla vittoria a patto che abilita' e scaltrezza siano superiori a quelle dei tuoi nemici.
PC CDROM 27.000

FAST ATTACK
Dalla Sierra una delle simulazioni di sottomarino piu' attese dell'anno! Oltre alle possibilita' di controllo e di opzioni disponibili praticamente indescrivibili a causa della loro molteplicita', sicuramente degna di mensione e' l'aspetto grafico con e' stata curata la simulazione. E' infatti possibile viaggiare per i meandri del sottomarino e visionare gli effetti distruttivi delle armi belliche utilizzate il tutto con realistiche sequente animate in 3d. R.H. 486DX + 8MB PC CDROM 75.000

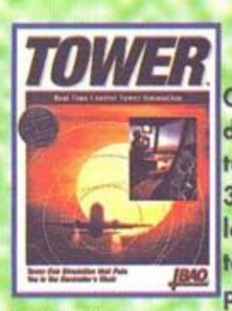
FIGHTER DUEL
Parteciperai ad eccezionali duelli aerei nei cieli della Seconda Guerra Mondiale! 8 diversi nemici guidati dal computer oppuro un avversario via Modem. 8 livelli di difficolta e grafica tridimensionale a 360°! MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 72.000



FLIGHT
Dalla Sublogic, i creatori delle maggiori simulazioni di volo per PC, un notevole prodotto destinati agli appassionati del volo. 241 missioni con difficolta' progressiva, 5 diversi velivoli, decine di scenari inclusi nella confezione. Forse una delle migliori simulazioni di volo professionali. R.H. 486 + 4MB
PC CDROM 66.000

FLIGHT SIMULATOR 5.1
La nuova versione per CDROM include piu' di 250 nuovi aeroporti, nuove cockpits, nuove condizioni ambientali (nebbia ecc), grafica REALE digitalizzata! Suoni molto piu' realistici, possibilita' di gestione volo strumentale. PC CDROM 99.000

FLIGHT SIMULATOR
Flight Shop
Questa stupenda utility dedicata a Flight Simulator 5.X ti permette di creare qualsiasi aereo editando addirittura le caratteristiche di volo, piani di volo, colori ecc.
PC CDROM 109.000



FLIGHT SIMULATOR
Tower Controller
Ora la responsabilita' della vita di migliaia di passeggeri e' nelle tue mani. Visuale digitalizzata a 360° ti permette il controllo totale delle operazioni di smistamento dell'intenso traffico aereo. nei pricipali aeroporti.
PC CDROM 115.000

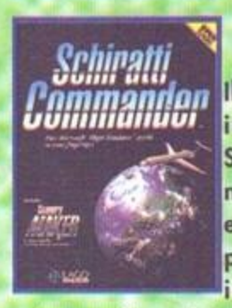
FLIGHT SIMULATOR F X
Questa incredibile utility per Flight Simulator 5 ri-disegna automaticamente tutti gli scenari con un incredibile effetto realistico e fotografico, cosa fino ad ora possibile solamente su simulatori da centinaia di milioni! Include inoltre nuovi aircraft oltre 30 nuovi effetti sonori digitalizzati. Richiede ovviamente Flight simulator 5.x.
PC CDROM 89.000

FLIGHT SIMULATOR
Airbus Family
Eccezionale add on per Flight Simulator 5 e Flight Shop. Contiene 16 nuovi aerei serie Airbus piu' oltre 100 megabytes di filmati in full motion. Richiede Flight Shop
PC CDROM 69.000

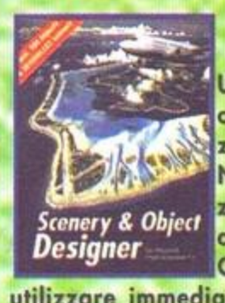
FLIGHT SIMULATOR
Boeing Family
Eccezionale add on per Flight Simulator 5 e Flight Shop. Contiene 16 nuovi aerei serie Boeing piu' oltre 100 megabytes di filmati in full motion. Richiede Flight Shop
PC CDROM 69.000

FLIGHT SIMULATOR
Business Jets
16 nuovi aircraft tra i piu' famosi modelli appartenenti a compagnie private, dal Piper PA-44 al Gulfstream V.Richiede Flight Shop.
PC CDROM 62.000

FLIGHT SIMULATOR
Great Airlines
26 nuovi aircraft delle piu' famose compagnie aeree mondiali, per Flight Simulator Flight Shop.
PC CDROM 62.000



FLIGHT SIMULATOR
Schiratti Commander
Il potentissimo tool multifunzione interamente dedicato a Flight Sim. Puoi visualizzare una cartina che riproduce tutti i continenti ed evidenzia gli elementi principali di ogni scenario. E' possibile ingrandire la cartina fino ad un'area di pochi metri metri quadrati in diverse risoluzioni grafiche, da 640 x 480 a 1280 x 1024. Stampa della cartina sulle stampanti piu' diffuse, crea una rotta utilizzando il mouse, visualizza la rotta sullo schermo e stampala! E' anche possibile la misura della distanza della rotta tra 2 punti. Crea i tuoi scenari con Scenary Maker. MANUALE IL ITALIANO. PC CDROM 83.000



FLIGHT SIMULATOR
Scenary & Objects design
Una utility indispensabile per creare oggetti e scenary da utilizzare con Flight Simulator 5. Nessuna nozione di programmazione e' necessaria grazie alla comoda interfaccia punta e clicca. Oltre 700 oggetti gia' pronti da utilizzare immediatamente. Alberi, aerei, hangars, torri, ponti paesaggi ecc. Effetti speciali per le modifiche dovute alle diverse condizioni ambientali. L'obict designer converte i elivoli creati con Flight Shop in scenari statici. La confezione include lo stupendo scenario delle isole Seychelles. Richiede Flight Simulator 5.x. PC CDROM 109.000

FLIGHT SIMULATOR
Adventures 1
Un incredibile add-on per Flight Simulator Flight shop. Questo programma vi permette la gestione completa del dialogo con i Controllori di volo e le varie torri di controllo e addirittura tra un aereo e l'altro, ricreando cosi' un livello di realismo veramente unico. Riceverete cosi' istruzioni su rotte di volo, decolli ed atterraggi. Inoltre uno speciale programma incluso, permettera' il verificarsi di eventi casuali quali cambiamento repentino di condizioni meteorologiche, guasti al velivolo e pilotaggi da terra, fornendovi dalle varie torri di controllo le istruzioni necessarie per superare brillantemente le difficolta'. Richiede Flight Simulator Flight Shop. PC CDROM 93.000

FLIGHT SIMULATOR 5: British Isles
disco scenari per Flight simulator
PC CDROM 58.000

FLIGHT SIMULATOR 5: British Isles 2
disco scenari per Flight simulator
PC CDROM 56.000

FLIGHT SIMULATOR 5: EUROPA 1
disco scenari per Flight simulator
PC CDROM 89.000

FLIGHT SIMULATOR 5: EUROPA 2
disco scenari per Flight simulator
PC CDROM 95.000

FLIGHT SIMULATOR 5: HAWAII
disco scenari per Flight simulator
PC CDROM 46.000

FLIGHT SIMULATOR 5: HONG KONG
disco scenari per Flight simulator
PC CDROM 62.000

FLIGHT SIMULATOR 5: LAS VEGAS
disco scenari per Flight simulator
PC CDROM 93.000

FLIGHT SIMULATOR 5: NEW ZELAND
disco scenari per Flight simulator
PC CDROM 57.000

FLIGHT SIMULATOR 5: United Kingdom
disco scenari per Flight simulator
PC CDROM 129.000

FLIGHT SIMULATOR 5: USA EAST
disco scenari per Flight simulator
PC CDROM 74.000

FLIGHT SIMULATOR 5: USA WEST
disco scenari per Flight simulator
PC CDROM 74.000

FLIGHT SIMULATOR 5: ITALIA
disco scenari per Flight simulator
PC Floppy 99.000

FLIGHT COMMANDER 2
Uno dei migliori giochi strategici di guerra basato su periodi dal 1950 al futuro 2050. 112 diversi aerei e 37 Nazioni sono solo alcuni degli elementi che compongono questo Wargame. Possibilita' inoltre di personalizzare il proprio scenario di battaglia. PC CDROM 109.000

OCCHIO AI COLORI !! Per facilitare la ricerca, abbiamo suddiviso ogni genere di gioco con un colore che evidenzia la cornice ed il titolo.
ROSSO=Avventura BLU=picchiaduro MARRONE=Platform ARANCIO=Raccolte GRIGIO=Ruolo BLU SCURO=simulazione MAGENTA=sparatutto NERO=sportivi VERDE SCURO=strategia VIOLA=vari
I TITOLI SONO IN ORDINE ALFABETICO NELL'AMBITO DI OGNI GENERE.

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

GONE FISHING
Eccezionale simulazione di pesca sportiva caratterizzata da centinaia di opzioni ed accessori selezionabili ed un realismo veramente impressionante. R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM 45.000

GRANDMASTER CHESS CHAMPIONSHIP
Dalla CAPSTONE uno dei migliori giochi di scacchi professionali. Possibilita' di gioco via modem o via network, diversi livelli di difficolta', Help in linea, velocissimo, contiene migliaia di partite famose, grafica iper-definita. R.H. 486 + 4MB
PC CDROM 99.000

Great Naval Battles 4
Dalla SSI il favoloso seguito della piu' nota simulazione strategica di guerra navale. Nettamente migliorata sia la grafica che l'intelligenza artificiale del computer. Nuovi editor degli scenari per modificare le battaglie esistenti o crearne delle nuove Oltre 130 navi. Opzione per personalizzare al massimo sia le visuali che il gioco. R.H. 386+8MB. PC CDROM 109.000

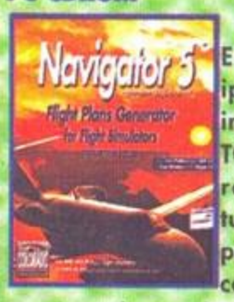
HEAD TO HEAD
Un validissimo supporto al famoso simulatore di volo Dawn Patrol, ambientato durante la Prima Guerra Mondiale ora arricchito da nuovi aspetti grafici e dalla possibilita'di gioco in rete e via modem. R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 45.000

HIGH SEAS TRADERS
Simulazione strategica ambientata nel diciassettesimo secolo. Al comando della tua nave ripercorri le anticher rotte commerciali dalla Spagna all'Oriente, attraverso il Nuovo Continente, ma..... Attenzione ai pirati. R.H. 386 4MB
PC CDROM 69.000

INFERNO
Simulatore di volo spaziale. Al comando della piu' potente astronave dell'universo devi distruggere i parassiti alieni. Texture di grafica superveloce e numero di missioni infinito. R.H.: 386DX + 4MB
PC CDROM 49.000

JUNGLE STRIKE
Definibile come il miglior sparatutto arcade alla guida di un elicottero. Seguito del famoso Desert Strike, questa volta ambientato nella giungla impervia. R.H. 486 + 4MB
PC CDROM 35.000

MARINE FIGHTERS
Finalmente disponibile il data disk per US NAVY FIGHTERS che aggiunge una nuova dimensione ad uno dei simulatori di volo attualmente piu' richiesti.
PC CDROM 65.000



NAVIGATOR 5
E' un generatore di piani di volo iperealistici, ed e' stato studiato in particolare per FLIHT SIMULATOR 5. Nella sua memoria sono registrate le caratteristiche di tutti gli aeroporti e di tutti i supporti di radionavigazione fi FS5: coordinate, piste, frequenze ecc. Dovete solo scegliere il tipo di aereo, un punto di partenza ed una destinazione. Navigator 5 visualizza immediatamente un piano di volo ultra-preciso: radiosegnalamento, orari, velocita', rotte, consumo ed una rappresentazione grafica dell'itinerario.
PC CDROM 45.000

NAVY STRIKE
Navy Strike ti guida al comando fi un F18 e ti catapulta nell'ultimissomo simulatore di volo da guerra caratterizzato da un'incredibile grafica 3D reale, SuperVGA e grazie alla tecnologia RVM puoi visualizzare l'azione da qualsiasi angolazione. R.H. 486 DX2 + 8 MB
PC CDROM 79.000

POWER DOLLS
Dagli stessi creatori di Knight of Xentar, una stupenda simulazione di guerra futuristica con personaggi MANGA; Avrai la possibilita' di scegliere il tuoi personaggi preferiti, organizzare e pianificare i piani di battaglia, decidere i movimentati tattici della tua squadra e controllare singolarmente ogni personaggio nella guerra contro il nemico. R.H. 486 + 4MB PC CDROM 74.000

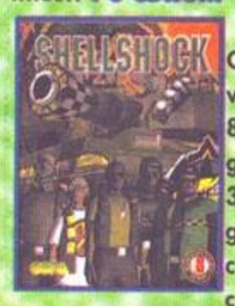
POWER HOUSE
Dalla Impressions questa stupenda simulazione stile Sim City. Sarai impegnato nella ricerca delle 9 principali fonti energetiche sfruttando le quali dovrai costruire una rete che si potra' espandere per tutto il mondo. Stupenda la grafica ad alta risoluzione ed il livello di realismo del gioco!. R.H. 386+4MB. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO
PC CDROM 99.000

RAILROAD TYCOON
Dal famoso Sid Meier, il gioco di simulazione manageriale imperniato sulla gestione delle ferrovie nell'eta' del loro primo sviluppo. Dovrai costruire la migliore linea ferroviaria utilizzando tutti i numerosi strumenti a tua disposizione ed adottando le scelte strategiche necessarie per distruggere la concorrenza. LA CONFEZIONE COMPRENDE ANCHE 50 GIOCHI RACCOLTI IN COMPILATION dei piu' svariati generi. PC CDROM 25.000

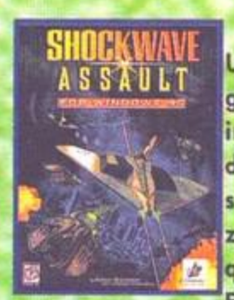
RAVEN PROJECT
Una fantastica simulazione di battaglia aliena mai vista prima. Avrai a tua disposizione una vasta scelta di veicoli spaziali creati con l'ausilio di avanzatissime tecnologie, tyi troverai in competizioni all'ultimo sangue con bande di nemici alieni disposti a tutto pur di distruggerti e conquistare il Pianeta Terra. Grafica tridimensionale ad alta risoluzione. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 65.000

RED GHOST
Una incredibile simulazione di guerra che unisce strategias ed azione in un unico gioco. Grafica con scenigrafie cinematiche stile Silicon Graphics, 18 armate controllabili, dozzine di veicoli e munizioni. Dovrai pianificare la tua strategia di battaglia e potrai persino'pilotare ogni singolo autoimezzo!! R.H. 486DX+8MB PC CDROM 79.000

S-ZONE
800 nuove città per Sim-City 2000 e 250 nuove città per Sim City Classic più un sacco di nuove utilities!! PC CDROM 65.000



SHELLSHOCK
Oltre 20 missioni sconvolgenti, 5 vere e proprie localita' adattate, 8 veicoli nemici riprodotti con grafica al silicone, ambientazioni 3D iper realistiche, opzione ad 8 giocatori in collegamento, un carro armato A10 ed un carro da combattimento M13. MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 82.000



SHOCKWAVE ASSAULT
Una stupenda simulazione di guerre interstellari ove sarai impegnato a difendere la terra dall'invasione aliena. Grafica stile fotografica in 3D e sequenze in full motion video rendono questo gioco prodotto dalla Electronic Arts un vero capolavoro. R.H. 486DX2 + 8MB PC CDROM 109.000

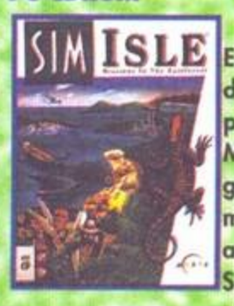
SILENT HUNTER
Una bellissima simulazione di battaglie sottomarine. Oltre 40 diversi tipi di nave ricreate perfettamente con visuale a 360°. Anche i porti e le coste sono state ricreate fedelmente . Decine di opzioni sono selezionabili in modo tale da rendere il gioco ai massimi livelli di realismo. R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 89.000

SILENT STEEL
Una unica avventura strategi su ben 4 CDROM basata sulla caccia tra 2 sottomarini ambientata nel Mar Mediterraneo tra un Sottomarino americano ed uno Libico.. A bordo del tuo mezzo hai abbastanza energia nucleare da distruggere tutto il Pianeta, pertanto ogni tua decisione dovra' essere accuratamente ponderata perche' possa sfociare nella giusta scelta. Veramente avvincente. R.H. 486DX2 + 8MB PC CDROM 115.000

SILENT THUNDER A10 Tank Killer 2
Sicuramente dalla Sierra non poteva essere altro che un capolavoro! Grafica renderizzata mai vista prima su un simulatore di volo. 24 missioni ambientate nel Golfo Persico, Colombia e Korea, 10 diversi tipi di aerei, 14 tipi di armamenti bellici, visuali di gioco illimitate, grafica 3D ultradettagliata grazie alle tecnologie 3D SPACE. R.H. 486DX2 + 8MB (consigliato Pentium).
PC CDROM 109.000

SIM CITY 2000 Collection
Raccolta contenente: SIM CITY 2000, il data disk URBAN RENEWAL KIT, il data disk SCENARIOS VOL. 1 GREAT DISASTERS ed il data disk BONUS CITIES AND SCENARIOS. R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM 99.000

SIM CLASSIC 2
Un'altra stupenda raccolta dalla MAXIS che comprende: SIM FARM (la simulazione manageriale imperniata sull'agricoltura) SIM EARTH (simulazione manageriale di gestione della Terra e dell'ecosistema che la circonda) e A-TRAIN (simulazione manageriale dedicata alle ferrovie).
PC CDROM 59.000



SIM ISLE
Eccezionale questa simulazione di gestione delle isole, sempre prodotta dalla instancabile MAXIS. Sarai alle prese con la gestione delle foreste, delle miniere, delle risorse naturali, animali selvaggi e tanto ancora. Sicuramente uno dei giochi di simulazione piu' appassionanti mai creati. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM -inglese- 82.000
PC CDROM -italiano- 99.000

SPACE BUCKS
L'attesissimo titolo della Sierra finalmente e' disponibile!!Uno dei migliori giochi di strategia mai creati che vi vedra' impegnati nella costruzione di una intera civilta' nello spazio con conseguente sviluppo delle tecnologie, strategia commerciali, trasporti, difesa ecc, il tutto contornato da splendidi effetti grafici e sonoro stereo digitalizzato. R.H. 486DX + 8MB.
PC CDROM 85.000

STAR CRUSADER
Simulatore spaziale. Ti trovi alla guida di 13 potentissimi incrociatori interstellari contro le insidie nascoste nelle nebulose e nei campi di asteroidi.R.H.:386+2MB.
PC CDROM 29.000

SU-27 FLANKER
Un eccezionale simulatore di volo di aerei militari. Curato veramente ai massimi livelli fin nei minimi particolari, persino la possibilita' di editare sempre nuove missioni. Inoltre contiene un indispensabile training per imparare a volare perfettamente R.H.486DX+8MB
PC CDROM 79.000

TOP GUN
Credo che non esistano termini abbastanza eloquenti per definirlo. Sicuramente la miglior simulazione arcade di volo ispirata al noto ed omonimo film. Come vi sentite nei panni del glorioso Tm Cruise? Oltre 40 missioni vi coinvolgeranno al punto da non riuscire ad interrompere il gioco!! R.H. 486DX66+8MB.
PC CDROM -inglese- 85.000
PC CDROM -italiano- 99.000

Transport Tycoon Deluxe
La nuova versione del noto simulatore di trasporti prodotto dalla Microprose. 4 mondi da creare e sviluppare senza limiti. Utility per creare gli scenari personalizzati , modellare il terreno, creare industrie e citta', possibilita' di vendere e acquistare societa'; vasta disponibilita' di mezzi incluso elicotteri, possibilita' di gioco via network. R.H. 486DX + 8MB PC CDROM 55.000

VOYAGES OF DISCOVERY
Simulazione commerciale. Nel periodo delle scoperte dei nuovi continenti, bisogna, costruire colonie, stabilire nuove reti commerciali, ecc.... Ma attenzione ai pirati che popolano questo fantastico mondo. R.H. 386 DX 4MB.
PC CDROM 49.000

WING NUTS
Un entusiasmante gioco arcade basato sulla simulazione di volo ma con una tecnologia grafica completamente nuova. Infatti piloterai veri aerei della I Guerra mondiale senza doverti preoccupare della gestione del cockpit, ma solamente del vero e proprio combattimento. Grafica ovviamente in stile cinematico con effetti veramente eccezionali. R.H. 486 + 8MB. PC CDROM 59.000

WINGS OF GLORY
Il noto simulatore di volo ora in versione economica e COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PC CDROM 47.000

Conserva queste pagine!! saranno aggiornate nei prossimi mesi con tutti i nuovi arrivi e le offerte speciali

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

ZEPPELIN
Dalla Microprose questa stupenda simulazione di volo con dirigibile. Sviluppa nuove tecnologie per costruire veicoli piu' potenti in continua concorrenza con i tuoi avversari. Potrai fondare una compagnia di trasporti con filiali in tutto il mondo speculando sui prezzi del trasporto e facendo sempre attenzione ai prezzi offerti dall'agguerrita concorrenza. Un gioco unico nel suo genere. R.H. 486 + 4MB.
PC CDROM 109.000

ABUSE
Una azione sfrenata a 360° ! Scienziati militari hanno condotto diaboligi esperimenti per creare incredibili creature mutanti. Tu sei l'unico che puo' impedirne l'invasione. A tua disposizione un arsenale completo. Una speciale utility ti permette di creare nuovi livelli, dovrai distruggere muri e pavimenti per scoprire stanze segrete, Opzione multiplayer NETWORK per 8 giocatori. R.H. 486DX2 + 8MB.
PC CDROM 96.000

BATTLEDROME
Grafica a livelli di realta' virtuale, e' una delle caratteristiche di questo gioco di combattimento tra robot. Guida il tuo personaggio nell'arena e sconfiggi gli avversari con tutte le armi a tua disposizione. R.H.: 386DX + 4MB.
PC CDROM 49.000

BREACH 3
Un gioco di combattimento stile futuristico con visuale isometrica. Al comando di una squadra di marines, ti troverai a combattere contro un'agguerrito gruppo di alieni che stanno tentando di invadere in tuo Pianeta. Il gioco contiene anche un utilissimo scenary creator.
PC CDROM 99.000

CRUSADER NO REMORSE
Uno stupendo sparatutto con visuale tridimensionale stile Syndicate. La grafica in SuperVga ed il sonoro digitalizzato conferiscono un realismo pressoche' unico. R.H. 486 + 8MB
PC CDROM 99.000

CYBERMAGE
Dalla Origin una stupenda avventura interattiva con visuale in prospettiva stile Doom. Centinaia di allocazioni da esplorare piene di insidie e trabocchetti che permetteranno la sopravvivenza solamente ai giocatori piu' scaltri. IN ITALIANO
PC CDROM 109.000

D-ZONE COLLECTORS
Data disk per DOOM e DOOM 2 con mappe, nuovi livelli ed editor. Contiene oltre 900 nuovi livelli ed utilities.
PC CDROM 59.000

DESCENT 2
Dalla Interplay l'attesissimo seguito di uno dei migliori giochi 3D con visuale in soggettiva stile Doom. Rotazione a 360 gradi! , 30 nuovi livelli e 6 nuovi mondi, 30 nuovi nemici, possibilita' di gioco in network fino ad 8 giocatori. R.H. 486DX+8MB
PC CDROM 87.000

DOOM 1 e 2 TOOL KIT vol. 3
Oltre 2400 nuovi livelli per Doom, Doom 2, Heretic ed Hexen. Nuove armi, nuovi edit grafici ed utilities.
PC CDROM 35.000

DOOM 2
Il piu' famoso sparatutto in soggettiva ora in versione completamente in ITALIANO
PC CDROM 43.000

DUKE NUKEM 3D
Finalmente la versione UFFICIALE del miglior sparatutto 3D mai creato prima. 28 livelli impressionanti alla caccia di sinistri alieni nelle strade di Los Angeles, in una stazione orbitale e sulla superficie della Luna. 10 armi ad alta tecnologia, inoltre all'interno troverete il comodossimo EDITOR per poter creare livelli sempre nuovi e raggioungere consi' una longevita' di gioco INFINITA. R.H. 486DX + 8MB PC CDROM 79.000

EXTREME RISE OF THE TRIADS
Dalla Apogee la versione aggiornata di Rise of the Triads. Oltre 40 nuovi livelli, un editor speciale per crearne nuovi. R.H. 486 + 4MB PC CDROM 43.000

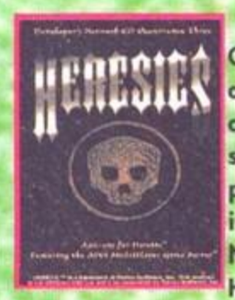
FINAL DOOM
Dalla ID Software la nuova versione dello sparatutto 3D piu' giocato del mondo!! 2 nuovi episodi completi da 32 livelli ciascuno: Evilution e The Plutonia Experiment. L'ultimo, il capitolo finale che vi permettera' di concludere la missione che avete inziato!! R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 109.000

FIRE FIGHT
Uno stupendo arcade ove al comando di una astronave equipaggiata con strumenti bellici potentissimi dovrete superare ben 24 missioni caratterizzate da uno scrolling a 360 gradi. Opzioni per 4 giocatori in contemporanea. R.H. 486DX + 8MB. MANUALE ITALIANO PC CDROM 89.000

FURY 3
Dalla Microsoft il gioco che rivoluzionera' l'era del gioco isometrico su PC. L'unico vero videogame realizzato con tecnologia a 32 bit per un'azione non-stop. SCENOGRAFIE ED IMMAGINI MAI VISTE PRIMA! R.H. 486 DX + 8MB
PC CDROM 99.000

H-ZONE
Data disk per HERETIC e HEXEN. Contiene 12 nuovi episodi, oltre 250 nuovi livelli ed una utility che permette di convertire i livelli per Doom, Doom2 e Heretic in livelli per HEXEN.
PC CDROM 61.000

HAVOC
Un entusiasmante gioco di combattimento futuristico sviluppato su 35 livelli e 80 diversi tipi di mezzi nemici. Grafica tridimensionale in prima persona stile Doom con possibilita' di gioco via modem e via Network. 2 CD in dotazione nello stesso pacchetto per poter attivare fin da subito l'opzione Multiplayer. Include gia' anche la versione per Machintosh. R.H. 486DX2 + 8MB ram.
PC CDROM 99.000



HERESIES
Contiene centinaia di livelli aggiuntivi per Heretic, uno speciale GAME MANAGER che consiste in un completo database pieno di nuovi livelli, descrizioni, immagini etc. e l'esclusivo PLAYNET che permette di giocare Heretic in Network e Multiplayer.
PC CDROM 59.000

HERETIC
Shadow of the Serpent Rider
Il gioco non necessita di alcun commento. Include inoltre 2 nuovi episodi: THE OSSUARY e THE STAGNANT DEMESNE. Supporta fino a 4 giocatori collegati via network e 2 via modem. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 95.000

HEXEN
Il seguito di Heretic, lo sparatutto che ha segnato un'epoca!! MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 99.000

HEXEN
Deathking of the dark citadel
20 nuovi livelli per Hexen, che partono esattamente da dove era terminata la precedente versione, ancora piu' oscuri ed indicibili; livelli addizionali appositamente creati per la versione Deathmatch multiplayer. Utilizzabile sia con la versione DOS che Win95. MANUALE IN ITALIANO. Richiede la versione originale di Hexen.
PC CDROM 35.000

ICE AND FIRE
Dalla GT Interactive questa splendida avventura arcde con visuale in soggettiva. Grafica in full motion real time. Solo la tua strategia vincente e la tua abilita' nel pilotare i veicoli speciali riusciranno a portarti al raggiungimento dell'obiettivo del gioco. R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 89.000

IRON ASSAULT
Simulatore Futuristico. Guida il tuo Robot in battaglia, oltre 50 missioni, in ambienti differenti, scegli le giuste tattiche e gli armamenti adatti per portare a buon fine la missione. possibilita' di gioco anche in Link. R.H. 486 SX 25 4MB MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 49.000

JUMP RAVEN
Sparatutto futuristico ambientato per le strade di New York. Puoi scegliere fra 24 tipi di armi differenti, 6 co-piloti e 12 traccie audio incredibilmente coinvolgenti. Splendida la grafica 3D che ti immerge in un'ambientazione di stile cyberpunk piena di insidie e di nemici sempre piu' bellicosi. R.H. 486 8MB
PC CDROM 76.000

MAGIC CARPET 2
Il seguito di quella che e' stata definita l'Avventura dell'anno 1995. Nuovi livelli, grafica ancora migliorata, nuovi personaggi sempre piu' ambigui. Gioco e Manuale in ITALIANO
PC CDROM 79.000

MASTER LEVELS OF DOOM 2
Include oltre 3000 nuovi livelli per Doom 2 più varie nuove utilities.
PC CDROM 65.000

MAXIMUM ROADKILL
Una spettacolare competizione con motociclette futuristiche. 10 percorsi con fondali tridimensionali renderizzati, opzione di gioco via network per 4 giocatori, possibilita' di scelta tra 8 motomezzi. R.H. 486DX2-66 + 8MB PC CDROM 69.000

MECHWARRIOR 2
La stupenda battaglia tra robots con visione in prospettiva. Grafica tridimensionale digitalizzata veramente impressionante. Costruisci fino a 15 Battlemechs personalizzandoli con 20 armi. Opzione fino a 8 giocatori anche in Team sia via modem che via network. R.H. 486DX2 + 8MB.
PC CDROM 59.000

MECHWARRIOR 2
Expansion Set
L'attesissimo DATA DISK colmo di nuove missioni e di nuovi personaggi.
PC CDROM 49.000

MICROCOSM
AFFASCINANTE SPARATUTTO AMBIENTATO ALL'INTERNO DEL CORPO UMANO. Grafica ad altissima definizione e sonoro impareggiabile. IN OFFERTA SPECIALE
PC CDROM 25.000

MORTAL COIL
Uno stupendo compromesso tra shot-em-up e strategia ambientato in un mondo futuristico ove sarai impegnato nella difesa del Pianeta Terra attaccato dagli alieni. Una nuova tecnologia elettronica controlla l'intelligenza artificiale del computer permettendo ai tuoi avversari di combattere in funzione delle tue reali capacita'. Possibilita' di visualizzare il gioco sia in prima persona che da diverse angolazioni. R.H. 486+4MB
PC CDROM 79.000

NERVES OF STEEL
Stupendo sparatutto alla "Doom" in prospettiva. Grafica tridimensionale possibilita' di gioco in network e via modem, centinaia di ambienti da esplorare e varie armi a disposizione.. R.H. 486 + 4MB. PC CDROM 39.000

NOVASTORM
Il seguito di Microcosm, questa volta ambientato nello spazio. Scene in full motion e grafica superlativa. Uno dei migliori sparatutto. REQUISITI HARDWARE: 486DX + 4MB RAM.
PC CDROM 99.000

PIRANHA
Un incredibile sparatutto realizzato con grafica tridimensionale ad alta risoluwione. Possibilita' di gioco fino a 3 giocatori in contemporanea. 100 livelli e possibilita' inolte di gioco di squadra. R.H. 486DX2 + 8MB. MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 43.000

OCCHIO AI COLORI !! Per facilitare la ricerca, abbiamo suddiviso ogni genere di gioco con un colore che evidenzia la cornice ed il titolo.
ROSSO=Avventura BLU=picchiaduro MARRONE=Platform ARANCIO=Raccolte GRIGIO=Ruolo BLU SCURO=simulazione MAGENTA=sparatutto NERO=sportivi VERDE SCURO=strategia VIOLA=vari

I TITOLI SONO IN ORDINE ALFABETICO NELL'AMBITO DI OGNI GENERE.

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

PROTOTYPE
Un'orda di agguerriti alieni provenienti da una lontana galassia, hanno deciso di conquistare il Pianeta Terra. La tua missioni sara' quella di impedire la conquista distruggendo gli alieni. Grafica spettacolare a 60 frames per secondo!. Centinaia di nemici diversi, 30 minuti di musica stereo campionata, Armi ed effetti speciali sconvolgenti!. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 66.000

PYROTECHNICA
Sparatutto spaziale con grafica poligonale. Ti ritroverai nell'anno 2112, alla guida di un'astronave spaziale, alla scoperta di nuovi mondi. Ma attenzione agli incontri alieni..... Per fortuna la tua navicella e' dotata di armamenti devastanti. splendida la grafica vettoriale e gli effetti sonori. R.H. 486DX 4MB
PC CDROM 57.000

QUAKE
E' LUI!! SI!! SI!! FINALMENTE DISPONIBILE LO SPARATUTTO DESTINATO A SCONVOLGERE IL VIDEOGAME!! Manuale in Italiano
PC CDROM 99.000

QUARANTINE
Sparatutto arcade con grafica digitalizzata stile Doom, ambientato nel XXI secolo.Alla guida di un taxi armato fino ai denti sei impegnato nel disperato tentativo di scappare dalla citta'. Attento ai passeggeri! Alcuni ti danno utili consigli, altri..... R.H.: 386DX + 4MB.
PC CDROM 39.000

REBEL ASSAULT
Simulatore di volo spaziale. Guida, con il tuo caccia spaziale l'assalto delle forze ribelli contro le armate dell'impero galattico, sconfiggendo la Morte Nera, il malvagio imperatore e tutti i suoi seguaci. Splendide le animazioni digitalizzate prese da alcune sequenze del famosissimo film.R.H. 386 DX 4MB
PC CDROM 34.000

REBEL ASSAULT 2
Finalmente il seguito del piu' famoso gioco dedicato alla saga di Guerre Stellari. Immagini in full motion a schermo totale. Suono stereo a 10 canali, nuove modalita' di gioco, nuovi scenari. R.H. 486/50 + 8 MB. PARLATO IN ITALIANO
PC CDROM 99.000

RETURN FIRE
Distruggere, annientare, abbattere: e' una strage totale! Il tuo compito: infiltrarti nel territorio nemico e catturare la sua bandiera grazie all'uso strategico di quattro veicoli: il carro armato, la jeep, l'elicottero e l'ASV. Oltre 100 missioni, opzione schermo ad 1 o 2 giocatori, Opzione visiva panoramica e zoom in 3D per setacciare il territorio in tempo reale. R.H. 486DX4 + 8MB MANUALE E GIOCO IN ITALIANO
PC CDROM 82.000

REVOLUTION X
Dalla Acclaim un incredibile sparatutto con visuale in soggettiva che vi vede impegnati in una guerra contro un'organizzazione corrotta che sta distruggendo qualsiasi fonte di divertimento. R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 69.000

RISE 2: RESURRECTION
L'attesissimo seguito di Rise of the Robots. Ambientato nell'era delle macchine assassine, potrai contare su 18 robots avanzatissimi e piu' di 300 mosse devastanti, con dedice e decine di armamenti e munizioni. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486DX2 + 8MB.
PC CDROM 89.000

RISE 2: DIRECTORS CUT
Una versione limitata del noto seguito di Rise of the Robots caratterizzata dalla presenza di 2 CDROM e 2 nuovi personaggi. Azione sfrenata e combattimenti tra robots all'ultimo sangue. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 95.000

ROAD WARRIOR
Quarantine 2
L'attesissimo seguito di Quarantine, si svolge nel 21° secolo ed include un mare di nuove opzioni per rendere il taxi sempre piu' aggressivo ed imbattibile. Nuovi veicoli, nuove armi nuova la grafica in SVGA, visuale selezionabile da diverse posizioni, livelli aggiuntivi con gare di velocita' e di regolarita'. R.H. 486 + 8MB. PC CDROM 79.000

SPACE HULK
Vengeance of the Blood Angels
Uno stupendo sparatutto stile Doom caratterizzato dalla componente strategica che dovrete utilizzare per gestire al meglio l'indispensabile lavoro dei robots da voi controllati. R.H. 486DX2 + 8MB PC CDROM 99.000

SPEAR OF DESTINY
Un gioco creato sullo stile di Wolfenstein 3D; visuale in prospettiva grafica tridimensionale con rotazione a 360°, oltre 20 livelli da completare, 4 livelli di difficolta', livelli nascosti dedicati ai giocatori piu' abili, sonoro digitalizzato. R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM 29.000

STARDUST SUPER EDITION
Il miglior shoot-em-up di tutti i tempi. Dozzine di livelli, nemici intelligenti, stupende sequenze in 3D, grafica in stile ray--tracing, centinaia di armamenti. R.H. 486 + 4MB PC CDROM 29.000

STRIFE
Il primo gioco in assoluto che combina alla perfezione le caratteristiche di uno stupendo gioco di ruolo con il motore grafico tridimensionale di DOOM. Ambientato in un epoca medievale di fantasia, vi offre l'opportunita' di esplorare oltre 200 miglia quadrate di citta', complessi industriali, strani quanto impossibili arsenali da guerra. Supporta fino ad 8 giocatori via Network o via modem. R.H. 846DX2-66 + 8MB PC CDROM 109.000

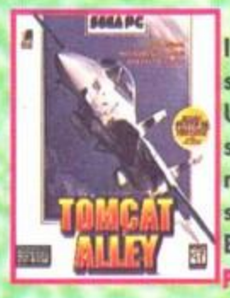
TERMINATOR FUTURE SHOCK
Sempre in stile Doom cioe' con visuale in soggettiva, ecco uno dei miglliori giochi del genere ambientato nella Los Angels del 2019 avrai a disposizione decine di incredibili armi per distruggere orde di alieni. Compatibile con Virtual I Glasses. R.H. 486/50 + 8MB
PC CDROM 89.000

THE HIVE
Un'incredibile action arcade game creata appositamente per sfruttare al meglio le possibilita' di Windows 95. 20 livelli di azione continuacon grafica digitalizzata stile cinematico a 65000 colori. R.H. 486DX66 + 8MB. PC CDROM 109.000

THE LAST BOUNTY HUNTER
Dalla American Laser un altro film interattivo ambientato nel far-west. Grafica digitalizzata e sequenze in full motion video metteranno a dura prova la tua abilita' di tiratore scelto per difenderti dalle insiedie nel vecchio west. R.H. 486 + 4MB.
PC CDROM 99.000

THE TERMINATOR RAMPAGE
Stupendo gioco sparatutto stile DOOM con visuale in prospettiva e grafica a 360° stile realta' virtuale. Eccezionali anche gli effetti sonori. R.H. 386 + 4 MB
PC CDROM 59.000

THEXDER 2
Uno dei migliori platform/sparatutto mai visti su PC, creato naturalmente salla SIERRA, marchio di sicura qualitaa'. Impersoni un Super Robot con l'arduo compito di distruggere una nutrita schiera di nemici sfruttando sia il potente arsenale a tua disposizione che tattiche e strategie particolari. Possibilita' di gioco via modem e Network. Suoni digitalizzati e finestre video modificabili a piacimento. R.H. 486 DX66 + 8MB. PC CDROM 109.000



TOMCAT ALLEY
Il primo titolo SEGA prodotto specificamente per PC CDROM. Un simulatore di volo da guerra senza precedenti. Grafica cinematica digitalizzata in full-screen. Semplicemente INCREDIBILE! R.H. PENTIUM + 8MB
PC CDROM 66.000

TOTAL MAYHEM
- Total Mania -
Un incredibile gioco di azione tridimensionale stile Crusader no remorse, con l'opzione fino ad 8 giocatori via Network!. Avrete la possibilita' di controllare fino a 6 personaggi contemporaneamente nel corso di 20 missioni ricche di grafica in SVGA, 5 diversi armamenti, 13 diversi nemici addestrati con 5 diversi livelli di difficolta', opzione di zoom per visualizzare l'azione in prima persona. Il gioco che combina alla perfezione lo stile sparatutto e la strategia bellica indispensabile per ottenere il successo. R.H. 486DX266 + 8MB
PC CDROM 99.000

TOWER ASSAULT
Sparatutto arcade con vista dall'altoQuarto episodio della serie Alien Breed. Il Caos e la distruzione hanno devastato i coloni del pianeta Azarin 2E. Attraverso oltre 50 livelli cercate, con l'aiuto di potentissime nuove armi dovrai cercare di riprendere il controllo della stazione spaziale. R.H. 386DX + 4MB PC CDROM 73.000

WING COMMANDER 3
Il famoso sparatutto destinato alla saga di Guerre Stellari ora in versione economica in ITALIANO
PC CDROM 47.000

WING COMMANDER 4
L'attesissimo seguito della precedente versione dedicata alla saga di Guerre Stellari. Incredibilmente migliorata sia la grafica che la giocabilita'. R.H. 486DX + 8MB. MANUALE E TESTI IN ITALIANO
PC CDROM 99.000

WOLFENSTEIN 3D
Forse uno dei giochi con visuale in soggettiva piu' famosi in assoluto. Uno sparatutto d'eccezione grazie anche alla grafica a 256 colori ed alla spaventosa serie di nemici e di armi disponibili. R.H. 486 + 4MB.
PC CDROM 56.000

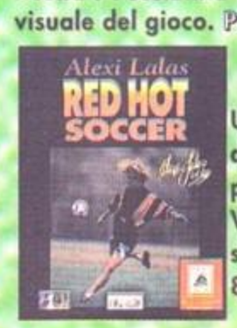
ZONE RAIDERS
Dalla Virgin un gioco dedicato agli appassionati di guida e di combattimento. Dovrai pilotare il tuo automezzo in un ambiente futuristico popolato da nemici agguerritissimi e da percorsi -tempestati da trabocchetti ed insidie di ogni genere. R.H. 486DX50 + 8MB
PC CDROM 109.000

3D WORLD BOXING + 5 giochi
Dedicato agli amanti dello sport , la piu' famosa simulazione di boxe mai creata su PC. La confezione comprende inoltre JILL OF THE JUNGLE, 3 POINT BASKETBALL, INVASION OF THE MUTANTS SPACE BATS , COSMIC ADVENTURES e FLOATRIS.
PC CDROM 19.000

ACTUA SOCCER
Il piu' bel calcio virtuale mai esistito. Fasi di gioco e grafica a livello tridimensionale cinematico. Opzioni di replay e di visuale da ben 8 diverse posizioni. Possibilita' di sostituzione nomiu sia dei giocatori che degli allenatori. Opzione per 4 giocatori contemporanei e 20 giocatori via network. MANUALE IN ITALIANO. PC CDROM 75.000

AL UNSER jr ARCADE RACING
Una incredibile quanto veloce simulazione di corse automobilistiche formula INDY. 4 tipi diversi di gara articolati su 15 diversi percorsi, 3 livelli di difficolta'. Possibilita' di selezionare 2 diversi tipi di visuale del gioco.
PC CDROM 95.000

AL UNSER jr ARCADE RACING
Una incredibile quanto veloce simulazione di corse automobilistiche formula INDY. 4 tipi diversi di gara articolati su 15 diversi percorsi, 3 livelli di difficolta'. Possibilita' di selezionare 2 diversi tipi di visuale del gioco. PC CDROM 95.000



ALEXI LALA
Red Hot Soccer
Una ottima simulazione arcade di calcio dedicata al noto campione statunitense Alexi Lala. Visuale selezionabile da 4 diverse angolazioni. R.H. 486DX + 8MB PC CDROM 74.000

ALIEN OLYMPICS
Tempo di guerra nelle olimpiadi intergalattiche aliene. 15 eventi sportivi in cui 8 diversi personaggi si contenderanno la vittoria senza esclusione di colpi. Gioco contemporaneo fino ad 8 giocatori. R.H.: 386SX + 2 MB. PC CDROM 22.000

BC RACERS
Benvenuto nella corsa preistorica piu' pazza del mondo. Guida Cliff Ace attraverso 32 diverse gare contro una schiera di avversari fuori di testa. Possibilia' di gioco singolo contro il computer e per 2 giocatori. R.H.: 486 DX + 4MB RAM
PC CDROM 65.000

BLOOD BOWL
Dalla Microleague un vero capolavoro di simulazione di football futuristico e sanguinolento! 8 autentiche squadre armate fino ai dneti si contenderanno camionati e coppe all'ultimo sangue. Possibilita' di cambiare la visuale del campo e funzione di replay delle azioni piu' belle. Giocabile anche via modem.
PC CDROM 69.000

Conserva queste pagine!! saranno aggiornate nei prossimi mesi con tutti i nuovi arrivi e le offerte speciali

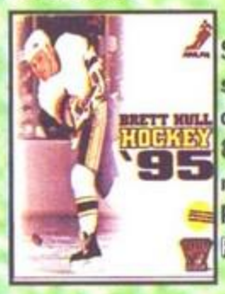
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

BIG RED RACING
Una corsa sfrenata tra veicoli fuoristrada. 18 diversi veicoli selezionabili tra 4x4, buldozer, fuoribordo ecc. 24 circuiti a difficolta' proporzionale, possibilita' di visualizzare l'azione da OGNI ANGOLAZIONE. Opzione per gioco contemporaneo fino a 6 utenti. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 89.000



BRETT HULL HOCKEY
Statistiche complete e tutte le squadre ufficiali del campionato americano. Puoi giocare tutte le 84 partite della stagione regolare + playoff e exibition games! R.H. 486/33 + 4MB
PC CDROM 88.000

CHAMPIONSHIP MANAGER 2
England League
La piu' bella simulazione manageriale di calcio mai vista fino ad ora. OLTRE 4000 calciatori ognuno con le sue personali caratteristiche e statistiche. La moltitudine di opzioni selezionabili ne rende praticamente impossibile fornirvene un elenco. Il gioco ha praticamente tutte le possibilita' immaginabili! Campionato Inglese e scozzese. R.H. 486DX+8MB
PC CDROM 59.000

CHAMPIONSHIP MANAGER 2:
Italia League
Il più bel gioco manageriale di calcio mai creato prima ora finalmente disponibile nella versione con TUTTO IL CAMPIONATO ITALIANO di Serie A, Serie B e Serie C aggiornato agli ultimissimi trasferimenti del novembre scorso. R.H. 486 + 8MB
PC CDROM 59.000

CHAMPIONSHIP MANAGER 2:
Francia League
Come il precedente ma con tutto il campionato Francese.
PC CDROM 59.000

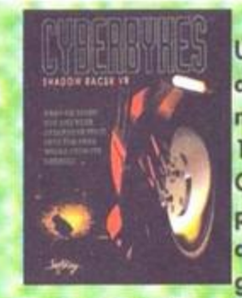
CHAMPIONSHIP MANAGER 2:
Germania League
Come il precedente ma con tutto il campionato Tedesco.
PC CDROM 59.000

CHAMPIONSHIP MANAGER 2:
Olanda e Belgio League
Come il precedente ma con tutto il campionato Olandese e Belga.
PC CDROM 59.000

CHAMPIONSHIP MANAGER 2:
Spagna League
Come il precedente ma con tutto il campionato Spagnolo.
PC CDROM 59.000

COLLEGE SLAM
Dalla Acclaim un altro sicuro successo dedicato al basket. Oltre 40 squadre di College si contendono l'ambito titolo di campione dell'anno accademico. R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 109.000

CRAZY CARS 3 + 5 giochi
Stupendo gioco di simulazione automobilistica ambientato sulle strade americane. 60 diversi percorsi. IN OFFERTA SPECIALE con altri 5 giochi: GODS OF THUNDER, SKYROADS, CATACOMB ABYSS, HUGO 2: WHO DUNNIT e FALLOUT.
PC CDROM 29.000



CYBERBIKES
Una emozionante corsa ciclistica del futuro. Possibilita' di personalizzazione del proprio mezzo, 15 diversi tipi di armamento, Opzione di gioco via network per 8 partecipanti, grafica ultra dettagliata 3d, visuale a 360 gradi, compatibile con caschi realta' virtuale. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 39.000

CYBERSPEED
Un gioco destinato a rivoluzionare lo stile delle corse futuristiche. Animazioni in texture mapping poligonale. Possibilita' di gioco in multi-player. Scelta tra 8 veicoli futuristici che si contenderanno la vittoria su 11 diversi percorsi in 15 mondi cibernetici. R.H. 486+8MB PC CDROM 89.000

DAVID LEADBETTER'S GOLF
Stupenda simulazione di golf della Microprose. Grafica ad alta risoluzione, e la possibilita' di gioco via modem o via Link-cable per giocare a distanza. R.H. 386DX + 4MB.
PC CDROM 29.000

DESTRUCTION DERBY
In gioco che ha fatto impazzire migliaia di assidui frequentatori delle sale giochi ora e' finalmente disponibile anche su PC.La piu' bella simulazione di STUNT CARS mai vista prima.Grafica cinematografica digitalizzata con azioni ed incidenti mozzafiato Possibilita' di gioco anche a mezzo LINK per una gara testa a testa. R.H. 486DX2-66 + 8MB.
PC CDROM 89.000

ESPN EXTREME GAMES
Prodotto dalla Sony Imagesoft, sarete coinvolti in gare con mountain-bikes e skate-boards in 6 diversi perrcorsi ove non esiste alcun regolamento. Finalmente potrete liberare la vostra fantasia in scorrettezze e tiri mancini. Tutto e' permesso per raggiungere per primi il traguardo. R.H. 486DX2 + 8MB. PC CDROM 99.000

EURO 96
Il gioco ufficiale dellaUefa che raggruppa la 16 squadre partecipanti alla coppa dei Campioni. Grafica iper dettagliata, statistiche on line, un controllo completo del giocatore che permette di svolgere qualsiasi funzione come nella realta', possibilita' di osservare l'azione da ogni angolazione. R.H. 486DX2 + 8MB. MANUALE, TESTO E PARLATO IN ITALIANO PC CDROM 79.000

FATAL RACING
Uno dei giochi di corse automibilistiche piu' atteso dell'anno. 8 scuderie e 16 diversi automezzi si contenderanno il titolo mondiale senza esclusione di colpi. Possibilita' di gioco via modem o via network fino a 16 giocatori!. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486DX + 8MB PC CDROM 79.000

FIFA SOCCER 96
Sembra impossibile ma e' una versione ancora piu' bella del Fifa 95!! La nuova tecnologia Virtual Stadium, offre un nuovo angolo di visuale: la telecamera sul pallone!. Oltre 3500 giocatori ed i 12 migliori campionati mondiali il tutto con commenti sonori dei piu' noti telecronisti!
PC CDROM 75.000

FOOTBALL LIMITED
Stupendo gioco di calcio manageriale ove puoi controllare contemporaneamente sia come allenatore che come presidente che come direttore finanziario adottando le migliori strategia usufruendo delle centinaia di opzioni selezionabili. La speciale Tecnologia impiegata in questo gioco permette al computer di "ragionare" con un realismo UNICO! R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 99.000

FOOTBALL MANAGER 3
Una raccolta di giochi di calcio manageriali contenente: FOOTBALL MANAGER 3, WORLD CUP FOOTBALL MANAGER, FOOTBALL MANAGER 2 + EXPANSION KIT. IN OFFERTA SPECIALE
PC CDROM 25.000

FORMULA 1 GP 2
Molto di piu' di un gioco di corse! Vi troverete letteralmente immersi nell'abitacolo della vostra auto preferita e provere tutte le vere emozioni delle gare di Formula 1. COMPLETAMENTE IN ITALIANO. R.H. 486DX2+8MB
PC CDROM -man. ita- 95.000
PC CDROM -man. ingl.- 85.000

FORMULA 1 GP MANAGER
La versione manageriale del noto gioco di formula 1, grazie alle molteplici opzioni Vi trasmettera' le sensazioni del mondo dorato di uno degli sport piu' famosi del mondo. R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM -italiano- 99.000
PC CDROM -inglese- 89.000

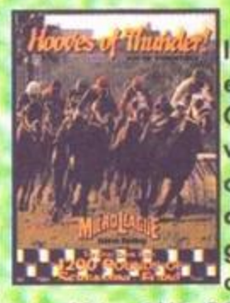
Frank Thomas Big Hurt
28 stadi 3-D per un sacco di home run. Incredibili sprites realistici. 6 modalita' di gioco, effetti speciali, viene persino considerata la stanchezza del giocatore!! Tantissime angolazioni della telecamera per avere sempre l'azione sotto controllo. MANUALE IN ITALIANO. R.H. Pentium 75 + 8mb
PC CDROM 89.000

FRONT PAGE BASEBALL
Dalla SIERRA una favolosa simulazione di baseball con oltre 500 files di statistiche ufficiali oltre 50 giocatori reali per squadra,diverse visuali di gioco tutte digitalizzate! R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM 66.000

FRONT PAGE FOOTBALL PRO 96
La nuovissima versione aggiornata alle ultime statistiche decisamente migliorata sia a livello grafico che a livello di gestione delle strategie di gioco. Potrete scegliere infatti tra oltre 10.000 dati statistici per meglio definire i vostri schemi. R.H. 486DX66+8MB
PC CDROM 129.000

GRAND PRIX MASTER + 5 giochi
Simulazione di motociclismo. 7 diversi percorsi mondiali. IN OFFERTA SPECIALE con altri 5 giochi: XARGON, GALACTICS, REDHOOK'S REVENGE, YAB BASEBALL e ROADKILL.
PC CDROM 19.000

HARDBALL 5
La piu' bella simulazione di Baseball mai vista prima. Oltre 800 giocatori con relative statistiche aggiornate al campionato 1995, 40 diversi Stadi, 10 livelli di difficolta', opzione per gioco in Link o via Modem, l'utilissima funzione di PLAYER EDITOR per aggiornare costantemente o per creare nuovi giocatori. R.H. 486DX + 8MB. PC CDROM 82.000



HOOVES OF THUNDER
INCREDIBILE. Finalmente una eccezionale simulazione di CORSE AI CAVALLI!! Effettuate le vostre puntate e godetevi la corsa in grafica 3D, possibilita' di visuale da varie angolazioni, gare notturne e diurne, Replay, opzione fino a 10 GIOCATORI. R.H. 486 + 8MB PC CDROM 79.000

INDY CAR RACING 2
Finalmente disponibile il favoloso seguito di uno dei giochi di simulazione automobilistica piu' venduti nel corso del 1994-1995.Grafica decisamente migliorata ed aggiunta di parecchie opzioni sono solo alcune delle peculiarita' di questo sicuro successo R.H. 486+8MB. PC CDROM 59.000

INTERNATIONAL ATHLETICS + 5 giochi
Stupenda simulazione sportiva dedicata agli amanti dell'atletica leggera. Varie discipline e possibilità di gare a più giocatori. IN OFFERTA SPECIALE con altri 5 giochi: HALLOWEEN HARRY, HEARTLIGHT, KILOBLASTER, CHINESE CHECKERS e SPACE MINER
PC CDROM 19.000

INTERNATIONAL SPORT CHALLENGE
Contiene 6 diverse disci-pline dal tiro al bersaglio alla maratona. Grafica in 3D e possibilita' di competizione per 4 giocatori. Registra il tuo record mondiale per ogni evento!. PC CDROM 28.000

KICK OFF 96
Dalla ANCO l'ennesimo capolavoro dedicato al calcio. Grafica 3D super veloce, 49 squadre internazionali e 750 squadre di prima divisione di tutta l'Europa, oltre 15.000 giocatori reali, opzione per poter creare ex-novo la propria squadra, selettore per grafica 2D o 3D, visuale selezionabile da diverse angolazioni, oltre 8000 frames di animazione, modalita' di gioco in arcade o simulazione. R.H. 486DX2-66 + 8MB RAM.
PC CDROM 79.000

LINKS PRO GOLF
La miglior simulazione di golf del 1993 rivista con nuova grafica, nuovi effetti sonori e nuovi percorsi che la rendono ancora piu' avvincente. R.H.: 486DX+4MB
PC CDROM 76.000

LINKS PRO BANFF SPRINGS dd
Data disk nuovi percorsi per Links Pro Golf
PC floppy 45.000

LINKS PRO BELFRY dd
Data disk nuovi percorsi per Links Pro Golf
PC floppy 45.000

LINKS PRO BIG HORN dd
Data disk nuovi percorsi per Links Pro Golf
PC floppy 45.000

LINKS PRO CASTLE PINES dd
Data disk nuovi percorsi per Links Pro Golf
PC floppy 45.000

OCCHIO AI COLORI !! Per facilitare la ricerca, abbiamo suddiviso ogni genere di gioco con un colore che evidenzia la cornice ed il titolo.
ROSSO=Avventura BLU=picchiaduro MARRONE=Platform ARANCIO=Raccolte GRIGIO=Ruolo BLU SCURO=simulazione MAGENTA=sparatutto NERO=sportivi VERDE SCURO=strategia VIOLA=vari
I TITOLI SONO IN ORDINE ALFABETICO NELL'AMBITO DI OGNI GENERE.

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it

orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

LINKS PRO COGHILL dd
Data disk nuovi percorsi per Links Pro Golf
PC CD ROM 59.000

LINKS PRO FIRESTONE dd
Data disk nuovi percorsi per Links Pro Golf
PC floppy 49.000

LINKS PRO CASTLE INNISBROOK dd
Data disk nuovi percorsi per Links Pro Golf
PC floppy 45.000

LINKS PRO MAUNA KEA dd
Data disk nuovi percorsi per Links Pro Golf
PC floppy 45.000

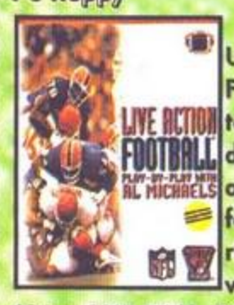
LINKS PRO CASTLE PEBBLE BEACH dd
Data disk nuovi percorsi per Links Pro Golf
PC floppy 59.000

LINKS PRO PINEHURST dd
Data disk nuovi percorsi per Links Pro Golf
PC floppy 45.000

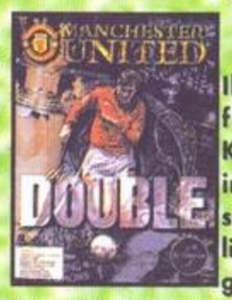
LINKS PRO PRAIRE DUNES dd
Data disk nuovi percorsi per Links Pro Golf
PC floppy 45.000

LINKS PRO TROON NORTH dd
Data disk nuovi percorsi per Links Pro Golf
PC CD ROM 59.000

LINKS PRO DEVIL ISLAND dd
Data disk nuovi percorsi per Links Pro Golf
PC floppy 49.000



LIVE ACTION FOOTBALL
Una splendida simulazione di Football americano caratterizzata da lla presenza di immagini digitalizzate. Impersonerete fino a 52 diversi giocatori tra i piu' famosi del campionato NFL americano con l'effetto di vedere una vera partita in televisione. R.H. 486 + 8MB RAM PC CDROM 59.000



MANCHESTER UNITED THE DOUBLE
Il seguito del famoso gioco di football manageriale della Krysalis. Questa versione e' implementata con tutte le nuove squadre ed inoltre grazie all'utilissimo editor contenuto nel programma, consente di inserire QUALSIASI squadra e qualsiasi giocatore rendendo cosi' il gioco perfettamente realistico.
PC CDROM 35.000

MANIC KARTS
Dalla Virgin una stupenda simulazione di gare su Kart. Possibilita' di selezionare la grafica in VGA e SuperVGA (quest'ultima offre effetti veramente incredibili), 4 diverse classi ci cilindrata (50,100,150 e 250 cc) e 3 livelli di difficolta', 8 diversi modelli di kart, 16 diversi percorsi ed opzione per multiplayer in network. R.H. 486DX2 + 8MB.
PC CDROM 47.000

MICRO MACHINES 2 SPECIAL EDITION
Nuova versione del famosissimo gioco di corse automobilistiche. Ora contiene anche i favolosi filmati in Full Motion Video, 50 nuove contruction Kit tracks e l'opwione multiplayer fino a 16 giocatori! R.H. 486 + 4MB. PC CDROM 57.000

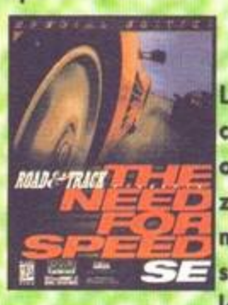
MICROPROSE SPORTS
Una stupenda raccolta di due dei migliori giochi sportivi della Microprose: FORMULA 1 GRAN PRIX e DAVID LEADBETTER'S GOLF.
PC CDROM 57.000

NBA JAM Turn. Edition
Finalmente l'attesissima conversione del famonoso gioco di basket ora anche su PC. Audio stereo incredibile! Oltre 120 giocatori del campionato USA NBA, 3 o 5 giocatori per squadra, opzione per 8 giocatori ed altre entusiasmanti opzioni! R.H. 486+8MB. PC CDROM 87.000

NBA LIVE 1996
Tecnologia Virtual Stadium (tm) con diverse angolazioni di ripresa, 29 squadre con 2 nuove formazioni: Vancouver Grizzlies e Toronto Raptors, Possibilita' di creare i giocatori con le relative prestazioni personali e di aggiornare le statistiche, Schemi di gioco animati che forniscono rapporti in diretta sui tiri effettuati e sui passaggi laterali rapidi, Individuazione dei giocatori durante la partita le cui prestazioni porteranno la squadra alla vittoria sicura. MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 79.000

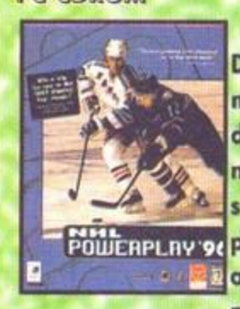
NCAA RD TO FINAL FOUR
Stupendo basket 5 contro 5 che utilizza una sofisticata tecnologia grafica 3D. Statistiche ufficiali NCAA con possibilita' di modifica e di editing per personalizzazioni. Zoom sull'azione per un realismo ancor piu' efficace. R.H. 486 + 4MB.
PC CDROM 64.000

NEED FOR SPEED
Il gioco destinato a rivoluzionare la simulazione di guida. 8 tra le auto piu' ambite raffigurate il rendering 3D in tempo reale!. Oltre 100 Km di paesaggi digitalizzati. Selezione di 3 tipi di visuale. Decine di opzioni!! RH 486 + 8MB. PC CDROM 79.000



NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION
La nuova attesissima versione con 2 nuovi percorsi, la nuova opzione di guida notturna, l'opzione per giocare via network, modem e in link diretto, 4 diverse visuali di gioco. Un vero capolavoro!! R.H. PENTIUM 75 + 8MB
PC CDROM 95.000

NFL PRO LEAGUE FOOTBALL
Un incredibile nuovo gioco di football americano creato dall'IBM! Contiene tutte le squadre ufficiali 1994-95 con oltre 30 anni di statistiche con i data bases di squalifiche, compra-vendite ecc. Possibilita' di gestione MANAGERIALE sia finanziarie che strategiche con test animato dei risultati ottenuti. Questo programma e' utilizzato ufficialmente da USA TODAY per le previsioni degli ulti 8 Super Bowl! R;H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 89.000



NHL POWERPLAY 96
Dalla Virgin la miglior simulazione di Hockey mai creata prima d'ora. Controllo totale delle azioni sia di attacco che di difesa, un sistema di intellagenza artificiale permette al computer di reagire ai vostri comportamenti esattamente come nella realta tutte le squadre NHL con giocatori reali. R.H. 486DX2 + 8M
PC CDROM 109.000

NFL QUARTERBACK 96
Il top delle simulazioni di Football Americano. Ben 45 diverse angolazioni di visuale! Oltre 800 tattiche di gioco, tutti i Team ufficiali Quarterback, Possibilita' di impiegare contemporaneamente 50 tattiche di gioco senza interruzioni! Opzione di replay da ogni angolazione possibile, le statistiche ufficiali complete fino al Super Bowl. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 79.000

NHL HOCKEY 1996
Straordinario seguito della precedente edizione, migliorato dalla tecnologia Virtual Stadium, per pilotare la visuoale da qualsiasi punto. Velocita' RADDOPPIATA. Il realismo del campionato ufficiale NHLPA sul tuo PC! R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 95.000

ONSIDE
Una giocabilita' senza rivali! Opzioni di gioco arcade e manageriali, agoli di visuale illimitati, tutte le opzioni possibili ed immaginabili. Un realismo grafico senza precedenti. R.H. 486DX2 + 8MB. MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 65.000

PERFECT SPORTS
Compilation di giochi sportivi contenente: JACK NICKLAUS GOLF SIGNATURE EDITION (simulazione di golf con immagini digitalizzate) e ON THE BALL WORLD CUP EDITION (simulazione manageria ed arcade di calcio) R.H. 385DX + 4MB
PC CDROM 29.000

PBA BOWLING
Una stupenda simulazione di bowling con grafica digitalizzata in full motion. Possibilita' di gioco singolo, in squadra o in campionato. Opzione multiplayer. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 64.000

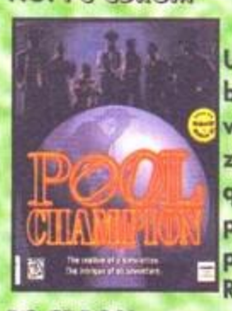
PGA EUROPEAN TOUR
Dalla ECA la miglior simulazione di golf ambientata sugli scenari Europei. R.H. 486DX50 + 8MB
PC CDROM 99.000

PGA TOUR GOLF 96
La nuova versione dispone di grafica digitalizzata senza precedenti. Velocita' 4 volte maggiore della precedente versione, 5 stili diversi di gioco ed altre decine di incredibili opzioni. IN OMAGGIO una simpatica pallina da Golf. R.H.486 + 8MB
PC CDROM 99.000

PGA GOLF 96 SPANISH BAY dd
Data disk percorsi per Pga Golf 96
PC CDROM 49.000

PGA GOLF 96 SAW GRASS dd
Data disk percorsi per Pga Golf 96
PC CDROM 49.000

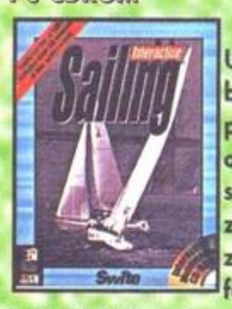
PLAYER MANAGER 2
Finalmente un managerial ed un action game racchiusi in un unico gioco: naturalmente dalla ANCO! Da 1 a 4 giocatori, tutte le coppe nazionali ed europee, 30 diverse opzioni personali per ogni giocatore, 4 DIFFERENTI VISUALI DI GIOCO, commenti vocali digitalizzati, calciomercato, possibilita' di gioco sia come squadra che come singolo giocatore...e tanto ancora!! COMPLETAMENTE IN ITALIANO. PC CDROM 99.000



POOL CHAMPION
Una incredibile simulazione di biliardo caratterizzata da un liuvello di realismo veramente eccezionale. Lo scopo del gioco e' quello di guadagnare piu' soldi possibili per partecipare al campionato mondiale di Las Vegas. R.H. 486DX66 + 8MB.
PC CDROM 74.000

QUARTERBACK ATTACK
Il primo simulatore di Football americano PROFESSIONALE! 6 diversi livelli di difficolta' lo rendono alla portata di tutti, dai principianti ai piu' esperti. La grafica COMPLETAMENTE DIGITALIZZATA offre un realismo veramente incredibile. R.H. 486 + 8MB.
PC CDROM 94.000

RUGBY WORLD CUP 95
La famosa simulazione sportiva di Rugby ora in offerta speciale. MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 47.000



SAILING INTERACTIVE
Una simulazione di pilotaggio barche a vela a livello altamente professionale. L'interattivita' offerta e' veramente unica nel suo genere: possibilita' di variazione della velocita' e della direzione del vento, riproduzione fedele del cockpit di guida, regolazioni delle vele, visualizzazione delle mappe con possibilita' di correzione immediata delle rotte di navigazione ed altre ancora. Grafica digitalizzata. Contiene inoltre un corso di vela completo per principianti. R.H.486 + 4MB + WINDOWS.
PC CDROM 99.000

SCREAMER
Finalmente il gioco di auto prodotto dalla italiana GRAFFITI. Possibilita' di regolazione della visuale della gara ed opzione replay sono solo alcune delle entusiasmanti caratteristiche che conferiscono a questa simulazione di corse automobilistiche un realismo impressionante. R.H. 486DX+8MB
PC CDROM 64.000

SCUDETTO
Il più bel gioco manageriale di calcio mai creato prima ora finalmente disponibile nella versione con TUTTO IL CAMPIONATO ITALIANO di Serie A, Serie B e Serie C aggiornato agli ultimissimi trasferimenti del novembre scorso. R.H. 486 + 8MB. TUTTO IN ITALIANO
PC CDROM 85.000

SENSIBLE GOLF
Uno dei piu' bei giochi del golf mai creati su PC. 25 percorsi originali, FINO A 72 GIOCATORI IN CONTEMPORANEA!, 4 livelli di fficolta', effetti sonori digitalizzati. Dalla Virgin non poteva essere altro che un capolavoro! R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 63.000

Conserva queste pagine!! saranno aggiornate nei prossimi mesi con tutti i nuovi arrivi e le offerte speciali

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

SENSIBLE WORLD OF SOCCER EURO 96

L'ultimissima versione del piu' venduto gioco di simulazione calcistica, che conta ora oltre 24000 giocatori e tutti gliaggiornamenti relativi all'ultimo Campionato Europeo di UEFA. MANUALE,GIOCO E PARLATO IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB
PC CDROM 59.000

SLAM CITY SCOTTIE PIPPEN

SU 4 CD QUESTA FAVOLOSA SIMULAZIONE DI BASKET!. Otre 2 ore e mezzo di azioni in full motion video. E' incredibile!! Si gioca con i VERI GIOCATORI!!! R.H.486DX + 4MB RAM.
PC CDROM 69.000

SPEED HASTE

Dalla Electronic Arts la miglior simulazione di corse automobilistiche 3D mai creata!! Veicoli di Formula 1 e Stock cars, 20 diversi veicoli in ogni gara, 8 percorsi caratterizzati da una grafica incredibile, opzione per 1 o 2 giocatori e fino a 4 via Network. R.H. 486DX + 8MB PC CDROM 69.000

SPEED RAGE

L'ultima esaltante sfida di guida. Mettiti alla guida di un motoscafo o di un fuoristrada o ancora di uno dei piu' micidiali mezzi in cui ti sia mai capitato di imbatterti. 16 gli antagonisti in campo. Opzione multiplayer inclusa! MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486DX2 + 8MB PC CDROM 63.000

SUPER SKI PRO

Simulazione di sport invernali. 5 diverse discipline: snowboard, discesa, slalom,slalom gigante e bob. Immagini digitalizzate. 4 differenti tipi di percorso. R.H.: 386DX + 4MB.
PC CDROM 25.000

TERRY BRADSHAW Fantasy Football

La prima simulazione sportiva dedicata al football Americano che vi permette di creare e gestire completamente la vostra squadra preferita. In pratica il primo manageriale 100% dedicato al piu' famoso sport americano. Ogni aspetto tecnico e gestionale e' stato curato e riprotto con una perfetta attinenza alla realta'. R.H. 486DX2 + 8MB PC CDROM 69.000

TNN BASS TURNAMENT 96

Dalla Electronic Arts la simulazione di pesca sportiva definitiva. Caratterizzata da una grafica curata nei minimi particolari, il gioco e' stato realizzato in perfetta conformita' con le realta' di una vera partita di pesca sportiva, con tanto di canne, ami, esche ecc. Persine le condizioni atmosferiche saranno un importante fattore da considerare per effettuare una "pesca miracolosa"!! R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 99.000

TONY LARUSSA BASEBALL 3

Grafica digitalizzata a 256 colori, tutte le squadre della High League ufficiale si contenderanno il titolo nei 28 campi da gioco americani completamente digitalizzati!! R.H. 386DX/40 + 4MB.
PC CDROM 73.000

Tony Larussa Baseball 3 1996

La nuova edizione della migliore simulazione di baseball del 1995. Velocizzata la grafica ed aggiunta la perfetta compatibilita' con Windows 95, contiene tutte le nuove statistiche degli anni 1995 e 1996. R.H. 486DX2 + 8MB PC CDROM 86.000

TRACK ATTACK

Una corsa automobilistica violenta, spericolata, ai limiti della legalita', uno degli sport piu' appasionanti! La Microprose ha creato un altro capolavoro! 39 percorsi con grafica in 3d morphing. Opzioni per gioco via network e modem, possibilita' di acquisto accessori per potenziare le auto. R.H. 486DX4 o PENTIUM + 8MB
PC CDROM 92.000

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96

Potrai finalmente gareggiare insieme alle migliori squadre e ai piu' grandi giocatori d'Europa. Tutto secondo i nuovi regolamenti della Uefa Champions League. La simulazione piu' realistica della competizione. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO
PC CDROM 79.000

ULTIMATE SOCCER MANAGER

Il piu' completo programma di gestione manageriale di calcio. Vanta centinaia di opzioni, statistiche, giocatori. Forma il tuo team preferito, leggi i giornali e attento alle ultime notizie: potrebbe essere l'occasione buona per VINCERE IL CAMPIONATO... TUTTO IN ITALIANO PC CDROM 59.000

Unnecessary Roughness 96

La versione aggiornata con tutte le nuove formazioni e le nuove statistiche. Grafica ulteriormente migliorata ed oltre 1300 tattiche di gioco disponibili, piu' l'editor per crearne infinite. R.H. 486DX2 + 8MB
PC CDROM 99.000

VIRTUAL POOL

Splendida simulazione di biliardo. 4 tipi di giochi differenti, con aiuti e corsi di apprendimento, il tutto in full motion video. Particolarmente curata la modalita' multi-giocatore, anche via modem. Tutte queste caratteristiche rendono Virtual Pool un gioco altamente realistico R.H. 386 SX 40MHz 4MB.
PC CDROM 59.000

WHIPLASH

Una simulazione di corse automobilistiche "dell'ultima generazione". Grafica ad altissimo livello ed opzioni di gioco semplicemente UNICHE. L'unico gioco di auto che Vi permettera' di gareggiare con 16 diversi avversari. 16 sono anche i circuiti, 8 circuiti SEGRETI, 8 diversi modelli di auto, evoluzioni uniche come il giro della morte, curve super-paraboliche e tanto ancora. R.H. 486DX2-66 + 8MB
PC CDROM 99.000

WIPE OUT

La corsa tridimensionale di Aircraft futuristici piu' bella del mondo. 6 diversi percorsi, opzione di campionato del mondo e singola corsa, molteplici armi tattiche a disposizione, colonna sonora in stereo Hi-Fi. Effetti grafici veramente coinvolgenti. R.H. 486DX2 + 8MB PC CDROM 85.000

WORLD RALLY FEVER

un gioco esilarante ed avvincente. Incredibile rotazione dello schermo e panoramica dell'obiettivo. Vasta scelta di personaggi da selezionare. 16 livelli di difficolta' per 10 circuiti entusiasmanti. Una stupenda corsa in Dune-Buggy!! R.H. 486DX + 8MB. MAN. ITALIANO
PC CDROM 69.000

WWF WRESTLEMANIA ARCADE

La piu' bella simulazione di Wrestling mai realizzata su PC. Incontri diretti o in squadra. Grafica digitalizzata. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB
PC CDROM 89.000

ACROSS THE RHINE: 1944

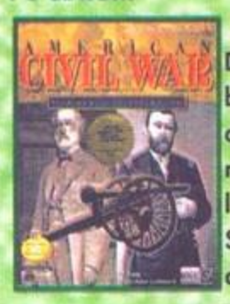
Uno dei migliori giochi di strategia di guerra mai creato. Puoi comandare un plotone di tanks, una compagnia o un intero battaglione. Scegli se combattere per gli Americani o i Tedeschi. Scenari di battaglia accuratamente fedeli alla realta'. R.H.486 + 4MB PC CDROM 119.000

AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET

Gioco di guerra strategico.Al comando di un incrociatore, utilizzando, attraverso oltre 100 missioni, le piu' moderne armi ed i piu' avanzati sistemi tecnologici di rilevamento,dovrai difendere la tua flotta dagli attacchi del nemico R.H.386DX 4MB Ram
PC CDROM 99.000

ALLIED GENERAL

Dalla SSI una stupenda simulazione di guerra che Ti vedra' impegnato a distruggere la potente macchina da guerra Nazista. Oltre 35 scenari ambientati nel Deserto, Europa e Russia saranno il campo di prova delle tue abilita' strategiche impostate su fatti realmente accaduti durante la II Guerra Mondiale. (anche WIN95) R.H. 486/66+8MB
PC CDROM 89.000



AMERICAN CIVIL WAR

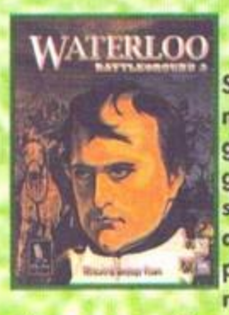
Dalla Interactive Magic la piu' bella simulazione strategica della guerra civile americana che ripercorre dettagliatamente tutte le fasi dalla prima battaglia di Sumter fino alla fase conclusiva di Appomattox; Potrai comandare le forze dell'Unione o le forze Confederate. Dovrai organizzare le tue divisioni, corpi ed armate e se le tue scelte strategiche saranno ottimali potrai addirittura capovolgere la storia!!! R.H. 486DX + 8MB PC CDROM 99.000

BATTLEGROUND 1: Ardennes

Uno dei migliori tioli dedicati agli appassionati di strategi a bellica, che va ad aggiungersi al Battleground Gettysbourg. Riproduzioni accurate e fedeli alla realta' di una delle piu' famose battaglie dell'ultimo conflitto mondiale, permette di utilizzare sia le forze alleate che quelle germaniche con la possibilita' di gestione praticamente totale di tutti i dettagli ed opzioni strategiche applicabili ad una vera e propria battaglia. R.H. 486 + 8MB PC CDROM 83.000

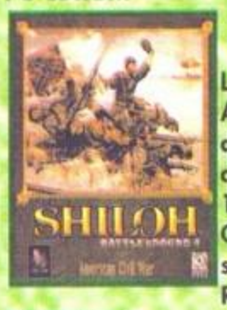
BATTLEGROUND 2: Gettysburg

Un entusiasmante simulazione di strategia militare. Potrai impersonare il Generale Lee oppure il Generale Maede all'epoca delle guerre di Secessione americane. Dettagli storici perfettamente curati. R.H. 486+8MB
PC CDROM 83.000



BATTLEGROUND 3: Waterloo

Sicuramente la miglior simulazione strategico/storica della battaglia di Waterloo. Un realismo grafico ed un'attinenza impressionante ai fatti storici realmente accaduti, vi coinvolgeranno a tal punto da farvi passare parecchie nottate in bianco! Opzione di gioco per e-mail e modem. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 83.000



BATTLEGROUND 4: Shiloh

La saga della Guerra Civile Americana prosegue con il suo quarto episodio interamente dedicato ai fatici 6 e 7 aprile 1862 quando l'armata Confederata lancio' un attacco a sorpresa alle truppe dell'Unione. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 109.000

BATTLES IN TIME

Il primo gioco rivoluzionario che sposa perfettamente le componenti STRATEGIA ED AZIONE. Il tma del gioco e' ovviamente la guerra ed e' ambientato in periodi differenti, dalla preistoria al futuro. Gli obiettivi potranno essere raggiunti solamente con un ottimo mix di strategia ed azione. Grafica in 3D e possibilita' di gioco via modem. R.H. 486+4MB
PC CDROM 96.000

CAESAR 2

Stupenda simulazione strategica ambientata nell'antico Impero romano. Quale Governatore di una provicncia dovrai operare affinche' la tua citta' divenga la capitale del favoloso Impero adottando le giuste strategie commmerciali e belliche. R.H. 486DX + 8MB PC CDROM 75.000

CHAOS OVERLORD

Dalla New World computing uno stupendo gioco di strategia ambientato in un futuro inverosimile ove dovrete assumere il controllo della vostra citta' scobfiggendo le oltre 70 bande avversarie, utilizzando la vostra astuzia e buonsenso. Decine di controlli e di fattori che, se utilizzati nel modo opportuno, vi permetteranno di raggiungere l'obiettivo del gioco. Opzioni multiplayer per Internet, modem, network e connessione diretta. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 72.000

COMMAND AND CONQUER

Un vero capolavoro dagli stessi produttori di DUNE 2, questo fenomeno della strategia applicata alla realta' virtuale vi "incollerra'" al monitor per ore ed ore di gioco entusiasmante! R.H. 486 + 4MB
PC CDROM 95.000

COMMAND AND CONQUER + WARCRAFT 2 Tool disk volume 2

Un vero capolavoro dagli stessi produttori di DUNE 2, questo fenomeno della strategia applicata alla realta' virtuale vi "incollerra'" al monitor per ore ed ore di gioco entusiasmante! R.H. 486 + 4MB
PC CDROM 39.000

COMMAND AND CONQUER The Covert Operations

L'attesissimo disco missioni contiene 15 nuove missioni e 10 nuove arene per combattimenti multipli, con possibilita' di scelta in qualunque ordine. MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 39.000

OCCHIO AI COLORI !! Per facilitare la ricerca, abbiamo suddiviso ogni genere di gioco con un colore che evidenzia la cornice ed il titolo.

ROSSO=Avventura BLU=picchiaduro MARRONE=Platform ARANCIO=Raccolte GRIGIO=Ruolo BLU SCURO=simulazione MAGENTA=sparatutto NERO=sportivi VERDE SCURO=strategia VIOLA=vari

I TITOLI SONO IN ORDINE ALFABETICO NELL'AMBITO DI OGNI GENERE.

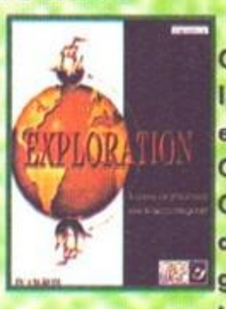
Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

COMPLETE CARRIERS AT WAR
Una raccolta dedicata agli appassionati di strategia militare. Include. CARRIERS AT WAR, CARRIERS AT WAR 2, CARRIERS AT WAR CONSTRUCTION KIT e tutti i nuovi SCENARI EUROPEI. R.H. 486+ 4MB
PC CDROM 99.000

DOMINUS
Genere Strategia. Impersonando l'Imperatore di un territorio immaginario, dovrai difenderti dagli attacchi di una miriade di strani gruppi che tentano di invadere il tuo Regno minando pericolosamente le risorse umane e commerciali. Battaglie all'ultimo sangue addirittura contro strani mostri mutanti, che potrai vincere solamente optando per le giuste scelte strategiche....R.H. 486 + 4MB
PC CDROM 59.000



EXPLORATIONS
Gioco di strategia e di conquiste. Impersonerai 5 dei piu' famosi esploratori della storia, da Cristoforo Colombo a Vasco de Gama con possibilita' di creare anche nuovi personaggi. Solo un giusto bilanciamento di rapporti tra il Popolo, la Chiesa e l'Esercito ti permettera' di procedere con successo lungo le lunghissime tappe del gioco. Opzione per 4 giocatori. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 99.000

FANTASY GENERAL
Dalla SSI l'attesissima simulazione strategica ambientata in mondi stile fantasy. Oltre 120 diverse unita' da combattimento selezionabili, 5 campagne gia' pronte da giocare e la possibilita' di crearne sempre nuove, possibilita' di gioco anche via e-mail R.H. 486DX50 + 8MB PC CDROM 89.000

FIELDS OF GLORY
Gioco di guerra strategico ambientato durante le battaglie napoleoniche. Puoi comandare l'esercito francese, inglese o prussiano rivivendo le piu' famose battaglie come Waterloo.R.H.: 386 + 2MB RAM. PC CDROM 38.000

FRONT LINES
Gioco di strategia ambientato nel 2020. Sei al comando del tuo esercito e dovrai mettere afrutto tutte le tue doti strategiche per guidare le tue truppe in battaglia, possibilita' di utilizzare 14 tipi diversi di mezzi dotati di armi tecnologicamente avanzatissime. L'editor all'interno del gioco che ti permette di ricostruire a piacimzento gli scenari dei conflitti rendono il gico sempre nuovo ed affascinante. R.H. 486DX 4MB PC CDROM 69.000

GEARHEADS
Un rivoluzionario gioco di abilita' e strategia. Piloterete 12 giocattoli animati ognuno dei quali in possesso di armamenti e peculiarita' particolari con i quali dovrete conquistare le aree nemiche. Grafica animata tridimensionale. R.H. 486DX 33 + 8MB IN ITALIANO PC CDROM 79.000

GENDER WARS
Uno straordinario sparatutto-strategico stile Syndicate ambientato in una stranissima societa' in cui uomini e donne combattono una battaglia senza eguali per la sopravvivenza. 2 diverse prospettive di visuale del gioco, 28 missioni, opzione SuperVGA, un giocabilita' unica! R.H. 486DX2 + 8MB. PC CDROM 75.000

GRANDEST FLEET
In questa stupenda simulazione strategica di battaglie navali, puoi addirittura costruire la tua flotta agendo sullo sviluppo tecnologico e sulla cultura della popolazione., ottenendo cosi' dei mezzi praticamente imbattibili! R.H. 486 + 4MB
PC CDROM 89.000

HEROES OF MIGHT AND MAGIC
Il gioco di strategia per eccellenza. Tantissimi mondi da esplorare e cinquistare, Avversari organizzati dal computer in base alle tue capacita' strategiche, livelli di difficolta' illimitati Oltre 20 diversi tipi di mostri, il tutto contornato da una stupenda grafica SVGA e musica digitalizzata. NUOVA VERSIONE PER WINDOWS 95 con opzioni Multiplayer R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 89.000

ICE BREAKER
Un bellissimo gioco di abilita' ove dovrai distruggere una incredibile quantita' di piramidi seguendo uno schema logico. Oltre 150 livelli caratterizzati da grafica SVGA e visuale tridimensionale. 4 livellki di difficolta', sequenze cinematiche e musica digitalizzata. R.H. 486+8MB.
PC CDROM 89.000

IRON CROSS
Gioco strategico di guerra. Al comando delle forze alleate devi ricreare 12 battaglie storiche della seconda guerra mondiale tra cui il famoso sbarco in normandia.R.H.:386DX + 4MB.
PC CDROM 76.000

JAGGED ALLIANCE
Gioco di strategia militare. Dopo aver organizzato un team di soldati mercenari scegliendo tra 60 diversi personaggi, dovrai liberare con la forza un'isola da personaggi malvagi. Oltre 2000 frame e 50 doverse allocazioni. Grafica e sonoro emozionanti trasmettono al giocatore una indimenticabile sensazione di realta'. R.H. 486DX + 4MB.
PC CDROM 69.000

LEGIONS
Dalla Mindscape un altro fantastico gioco di simulazione strategica questa volta ambientato dal 1200 a.C. al 800 d.C.. Ben 10 scenari storici tutti con grafica ad alta risoluzione. Possibilita' di stampa delle mappe delle campagne per pianificare meglio vostra strategia, simulazione delle condizioni politiche, economiche e religiose. R.H. 386 + 4MB. MANUALE E SCREEN TEXT COMPLETAMENTE IN ITALIANO. PC CDROM 49.000

MERLIN'S APPRENTICE
Un fantastico gioco strategico che Vi condurra' in un antico mondo di fantasia e vi impegnera' in decine e decine di rompicapo, dovrete distruggere gli avversari con magie da voi stessi create, comporre puzzles il tutto contornato da una splendida grafica stile cartone animato. R.H. 486+4MB. Compatibile anche con sistemi Macintosh.
PC CDROM 54.000

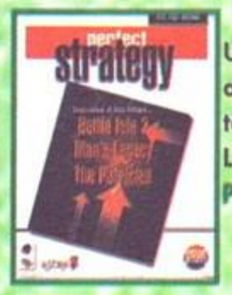
MISSIONFORCE CYBERSTORM
Dalla Sierra la meravigliosa simulazione strategica di guerre tra Robots. Un gioco incredibile stile Command and Conquer dove vi vedrete coinvolti nella gestione delle vostre armate composte da Robots anziche' normali eserciti militari. Potrete progettare e costruire direttamente i vostri robots scegliendo tra oltre 75 diversi armamenti e potrete addirittura dosare la potenza di combattimento fino a rischiare mutazioni genetiche!!. Inclusa l'opzione multiplayer sia via modem che via network. R.H. 486DX2 + 8MB PC CDROM 129.000

OFFENSIVE
Gioco di guerra strategico ambientato durante la II Guerra Mondiale. Potrai comandare le truppe Alleate o Tedesche e grazie alla stupenda opzione di selezione visuale (3 diverse!!) incluse quella isometrica, potrai assistere agli esiti delle tue decisioni Possibilita' di gioco anche via Network. R.H. 486DX2 + 8MB PC CDROM 89.000

OPERATION EUROPE
Dalla KOEI una fantsatica simulazione strategica ambientata durante la Seconda Guerra Mondiale. Potrete prendere parte alle piu' famose battaglie, impersonando i piu' famosi comandanti della storia. R.H. 386 + 2MB. PC CDROM 92.000

PANZER GENERAL
Splendido gioco di guerra strategico ambientato durante la seconda guerra mondiale. Nel 1939, vestendo i panni di un Generale tedesco dovrai affrontare 35 differenti scenari utilizzando oltre 350 mezzi differenti. Probabilmente il nuovo termine di paragone per i War Game. R.H. 386 4MB Ram SVGA. MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 49.000

PERFECT GENERAL 2
Un capolavoro di strategia militare. Funzioni di zoom per approfondire la tattica oppure la strategia, suoni e grafica digitalizzata, tutti gli armamenti dell'ultima generazione. R.H. 386DX + 4MB. La confezione include i data disks con nuovi scenari. PC CDROM 79.000



PERFECT STRATEGY GAMES
Una stupenda raccolta dedicata agli amanti della strategia, contenente: BATTLE ISLE 2, TITAN'S LEGACY e THE PATRICIAN.
PC CDROM 59.000

POWER THE GAME
Un gioco strategico basato sulla conquista del mondo. Dovrai sviluppare i tuoi piani e muovere le tue forze per conquistare i territori nemici.L'opzione multiplayer, valida via network, modem e Internet, rende il gioco ancora piu' appassionante. R.H. 486DX + 8MB PC CDROM 67.000

P.T.O. 2
Dalla KOEI uno stupendo gioco di strategia bellica. 120 navi da guerra, 60 aerei da caccia e bombardieri, 20 sottomarini, 10 categorie di carriarmati, potrai comandare le tue forze da oltre 70 basi sparse per tutto il mondo, Intercetterai messaggi nemici grazie all'ausilio delle tecniche di decodifica piu' avanzate, 20 diverse opzioni di difficolta'. R.H. 486DX + 8MB PC CDROM 85.000

REUNION
Simulazione strategica spaziale costrusci la tua base spaziale guida gli incrociatori stellari predisponi le tattiche vincenti. Splendido gioco dove dovrai sfruttare le tue doti di combattente e stratega. PC CDROM 35.000

SEAL TEAM
Azione e strategia si fondono in questo stupendo gioco dedicato ad uno dei piu' famosi corpi dell'esercito Americano. L'azione si svolge negli anni '60 durante il conflitto in Vietnam.
PC CDROM 29.000

SKYBORG INTO THE VORTEX
Impersoni uno Skyborg e dovrai difendere il tuo mondo dalle minacce del diabolico MORB. Esplorerai 9 mondi e dovrai interagire con 95 diversi personaggi. Grafica curata dai creatori di DOOM 2. Un gioco che racchiude strategia, abilita' ed azione! R.H. 486+8MB PC CDROM 62.000

STALINGRAD
GIOCO STRATEGICO DI GUERRA. Ripercorri i giorni di guerra della battaglia di Stalngrado. R.H.:386SX+8MB.
PC CDROM 94.000

STAR RANGERS
Gioco di azione strategico ambientato nella guerra delle galassie. Uno stupendo mix di strategia ed azione conferisce al prodotto una giocabilita' pressoche' unica nel suo genere. Decine di missioni tutte con grafica in SVGA e combattimenti all'ultimo sangue. R.H. 486DX2 + 8MB. PC CDROM 76.000

TERRACE
Il futuro del gioco di strategia. Impossibile da definire, si tratta di un puzzle game completamente innovativo nel suo genere. Il classico strizza cervelli destinato ad incollarvi allo schermo per ore ed ore!! R.H. 486 + 4MB
PC CDROM 67.000

THE BLUE AND THE GREY
Gioco strategico di guerra ambientato durante la guerra di secessione americana nel 1861. Puoi controllare l'esercito dei nordisti o dei sudisti ed adottare le decisioni strategiche per vincere questo importante conflitto. OLTRE 200 ANIMAZIONI. PC CDROM 99.000

THIS MEANS WAR
Il mondo è appena stato distrutto dalle guerre nucleari. Il tuo compito è di ricostruire la tua città difendendola dagli attacchi di numerosi nemici, creare industrie ed eserciti, istruire la tua popolazione portandola a conquistare gli altri Paesi. Un vero capolavoro della simulazione strategica. R.H. 486DX66+8MB. PC CDROM 59.000

Conserva queste pagine!! saranno aggiornate nei prossimi mesi con tutti i nuovi arrivi e le offerte speciali

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

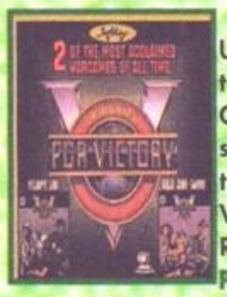
Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA INCLUSA

TRACER
Un incredibile gioco strategico sviluppato con una grafica in 3D con rotazioni a 360 gradi. Oltre 50 incredibili livelli, utility level editor inclusa per crearne sempre nuovi, possibilita' di regolaro l'angolazione della visuale, opzione multiplayer fino a 8 giocatori in rete. R.H. 486DX2 + 8MB + WIN95
PC CDROM 46.000

TURNING POINT: NAPOLEONICS
Dedicato agli amanti della simulazione strategica di guerre Napoleoniche, include le 3 principali campagne: BATTLE OF ARMADA, BATTLE OF GETTYSBURG e BATTLE OF WARTERLOO. R.H. 486DX + 4MB
PC CDROM 27.000



V FOR VICTORY collection
Una raccolta dedicata agli amanti della strategia bellica. Contiene infatti 2 delle piu' note simulazioni strategiche ambientate nella II Guerra Mondiale: Velikiye Luki e Gold Juno Sword. R.H. 486DX + 4MB
PC CDROM 49.000

WARCRAFT 2
Il conflitto continua! ora per mare cielo e terra!. Costruisci ed amministra il tuo impero. Opzione multi-player fino a 7 giocatori.Oltre 24 diverse campagne piu' 2 Super-Campagne per i piu' esperti. R.H. 486+8MB
PC CDROM - italiano- 95.000
PC CDROM - inglese- 84.000

WARCRAFT 2
Beyond the dark portal
Il nuovo data disk per Warcraft 2 contenente 24 nuovi livelli e 2 nuove storie. Oltre 50 nuove mappe. Richiede WARCRAFT 2 inglese!
PC CDROM 49.000

WARCRAFT 2
More War
Il nuovo data disk per Warcraft 2 contenente 24 nuovi livelli e 2 nuove storie. Oltre 50 nuove mappe. Richiede WARCRAFT 2 italiano o inglese
PC CDROM 49.000

X-COM: TERROR FROM THE DEEP
L'attesissimo seguito fi Ufo Enemy Unknown. Non ci sono parole per descriverne la bellezza e la giocabilita'. R.H. 486 + 4MB Ram SVGA
PC CDROM 26.000

Z
Con un cocktail di ritmo incalzante, genialita' tecnica, gioco intuitivo, interazione ed umorismo perverso, Z si annuncia come un capolavoro a livello mondiale! Questo nuovo gioco bellico della Bitmap brothers e' una gara furiosa e rapidissima ricca di caratteristiche, per la conquista del territorio e risorse su 5 mortali pianeti. Usa 6 tipi di robots, tutti dotati di personalita' uniche ed 11 tipi di hardware che vi consentono di stracciare, fare a pezzi, frantumare, maciullare il vostro opponente in particelle microscopiche. 20 livelli rizzacapelli ed opzione per 4 giocatori in rete. MANUALE GIOCO E PARLATO IN ITALIANO
PC CDROM 119.000

CASINO'
Turnament of Champions
Una raccolta completa dei piu' famosi giochi tipici del casino', blackjack, baccarat, dadi, video poker, roulette e tanti altri. Possibilita' inoltre di gioco via network e via modem. R.H. 486DX + 4MB
PC CDROM 57.000

COVERGIRL STRIP POKER
Uno stupendo Stip Poker caratterizzato da un elevato livello di giocabilita' e da immagini in animazione altamente piccanti. VM.18.
PC CDROM 27.000

DELUXE STRIP POKER + 5 giochi
Un bellissimo strip poker ora in offerta speciale con altri 5 giochi: JAZZ KACKRABBIT, ARCY 2, WORLD EMPIRE, BARS e ROTAKTIX. PC CDROM 19.000

ENFORFUN
Un fantastico puzzle-game in 3D che trascinera' la tua mente attraverso un viaggio affascinante tra mondi fantastici e suoni vibranti ove dovrai condurre un cubo ed assorbire le maggiri quantita' di forza vitale possibile. MANUALE IN ITALIANO
PC CDROM 59.000

EXTREME PINBALL
Dalla Electronic Arts uno dei migliori flipper mai creati su PC. 4 diversi tavoli ognuno dei quali con possibilita' di complete personalizzazioni. Decine di livelli bonus da scoprire. R.H. 486DX50 + 8MB
PC CDROM 95.000

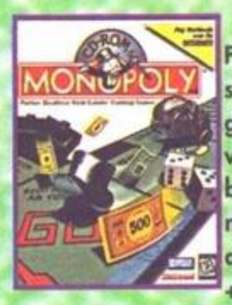
GAME KILLER
La piu' vasta collezione di soluzioni, hints, file patch, trainer editors e tanto altro ancora, per oltre 500 tra i piu' famosi titoli esistenti.
PC CDROM 44.000

GAME PATCHES
Una stupenda raccolta di patches, upgrades ed utilities per oltre 600 giochi sia per DOS che per WINDOWS quali Command and Conquer, Warcraft 2, Doom, Flight Simulator, Grabriel Knight 2 ecc. PC CDROM 39.000

GAMES 1996
Oltre 3000 programmi raccolti in un unico CDROM, tra i quali potrete trovare: Giochi per Windows e Windows 95, scenari ed utilities per Warcraft, utilities per Steel Panthers, per Rise of the Triads, per Hexen, per Heretic, per Simulatori di volo, per Duke Nukem, per Doom e Doom 2, per Command and Conquer, soluzioni, Cheat codes e tanto altro ancora!!
PC CDROM 35.000

KLIK AND PLAY
Rivoluzionario programma che permette, con un'interfaccia utente semplicissima, di creare i propri giochi di qualsiasi genere! Puoi disegnare personaggi, creare avventure, armi per sparatutto, Ecc. R.H.: 386 + 4MB. COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PC CDROM 45.000

METAVERSE
Un'incredibile gioco di abilita' popolato da favolose fanciulle (VM.18) ove dovrai raggiungere determinati "obiettivi" cimentandoti in diverse e curiose competizioni. Grafica in full motion video digitalizzata. R.H. 486 + 8MB. PC CDROM 45.000



MONOPOLY
Finalmente una stupenda conversione su PC del piu' famoso gioco da tavolo mai esistito. La versione e' arricchita da incredibili sequenze animate in full motion che rendono il gioco ancora piu' divertente. R.H. 486 + 8MB. PC CDROM 109.000

PERFECT PLAYER POKER
Il primo gioco di poker che emula completamente la realta' virtuale. Vi sentirete come seduti al tavolo di uno dei piu' famosi Casino' di Las Vegas! Incredibili animazioni in 3D. Tutti i tipi di poker (fino a 7 giocatori). Possibilita' anche di simulazione istruttiva per apprendere le migliori strategie di gioco. R.H. 486DX2 + 8MB PC CDROM 62.000

PINBALL 95
Dalla Maxis una stupenda simulazione del gioco dle flipper. Grafica completamente renderizzata in 3D, fino a 4 giocatori, la prima simulazione creata appositamente per Windows 95. COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PC CDROM 69.000

PINBALL ILLUSION
NUOVISSIMO FLIPPER. 3 DIVERSI TAVOLI CHE OFFRONO INFINITE OPPORTUNITA' DI GIOCO R.H. 486 + 4MB PC CDROM 63.000

POWER 2 PLAY
La soluzione difinitiva che vi consente di utilizzare qualsiasi gioco DOS su Windows 3.11 e Windows 95 con un semplice "clic" del mouse. Basta con problemi di configurazione della memoria. Tutti i problemi di icompatibilita' e di conflitti vengono automaticamente eliminati da questa stupenda utility. PC CDROM 79.000

PRO PINBALL THE WEB
Il miglior flipper in assoluto. Schermi segreti, modalita' multiple di gioco, grafica a 32000 colori in 3D e tanto ancora. MANUALE E GIOCO IN ITALIANO R.H. 486DX+4MB PC CDROM 63.000

PSYCHO PINBALL
INCREDIBILE!! Oltre 15 diversi flipper ognuno con vari giochi inclusi (dal Blackjack al Fast Fishing). Possibilita' di configurare le tavole flipper. Fino a 4 giocatori. PC CDROM 85.000

SHANGHAI: Great Moments
Il famosissimo solitario cinese finalmente convertito anche per la piattaforma PC. Molteplici opzioni tra le quali la possibilita' di personalizzare le carte con diversi personaggi. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 69.000

SOLUTION CD 1996
Oltre 200 soluzioni dei principali giochi tipo 1942 P.A.W, Alone in the dark 1,2 e 3, tutta la serie di Ultima e tanti altri. R.H. 486 + 8MB + Windows
PC CDROM 54.000

STARBALL
Un gioco di abilita' completamente innovativo che riunisce le caratteristiche di uno stupendo flipper con quelle di un altrettanto notevole arcade/sparatutto. Oltre 100 sprites animati ed una frenesia di gioco che vi coinvolgera' per ore incollandovi allo schermo. R.H. 486DX +4MB PC CDROM 33.000

TILT
Uno dei piu' bei flipper mai visti su PC. Dalla Virgin questa stupenda simulazione. 6 tavoli grafica superVGA e sonoro digitalizzato. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486.8MB PC CDROM 77.000

TIMEWARP
Una incredibile avventura interattiva VM18 stile Virtual Valery 2, completamente digitalizzata in 3D!! R.H. 486DX + 8MB. Formato ibrido per PC e MAC CD
PC CDROM 79.000

ULTRA 3D PINBALL
Dalla Sierra un capolavoro del genere flipper. Grafica entusiasmante in 3D con velocita' di gioco spaventose. Possibilita' di giocare in sequenza piu' tavoli e centinaia di livelli bonus. R.H. 486 + 8MB + Windows 3.1 o 95. PC CDROM 63.000

UNGARIA: THE COLOR CHALLENGE
Un fantastico puzzle game stile Tetris ove vi dovrete "scervellare" con strane piramidi colorate. Grafica 3D, centinaia di livelli. R.H. 486 + 8MB
PC CDROM 29.000

VIRTUAL CHESS
Il motore di Virtual Chess e' stato vice-campione mondiale di scacchi nel 1992. Oltre alla grafica 3D perfettamente renderizzata, il programma si presta alla perfezione per accontentare sia giocatori alle prime armi che giocatori esperti. I livelli di difficolta' del computer vengono selezionati automaticamente a seconda del grado di esperienza del giocatore. Importante anche la velocita' (circa 3 volte quella di un normale simulatore) con qui il computer reagisce alle vostre mosse. R.H. 486DX + 8MB
PC CDROM 75.000

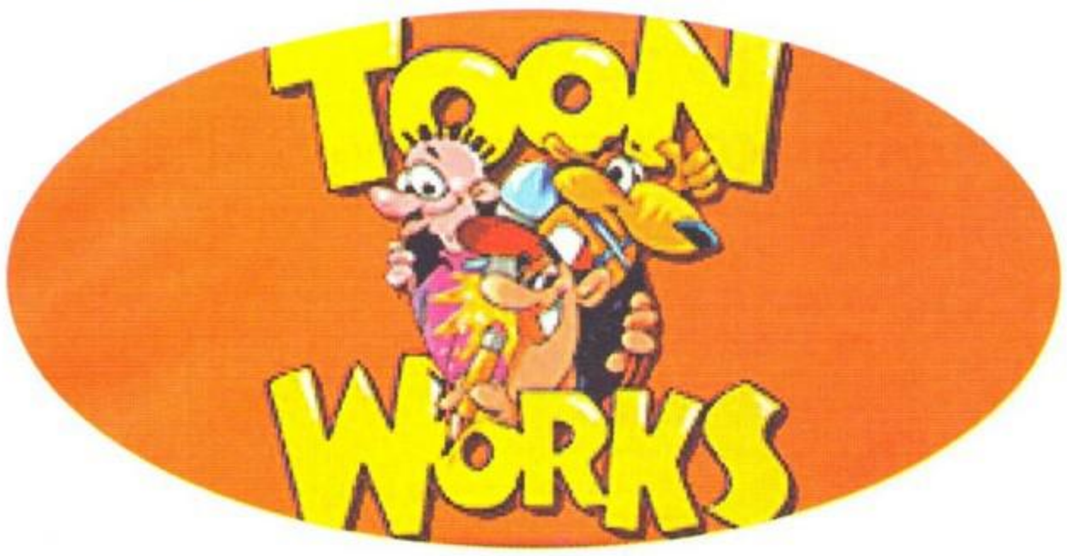
VIRTUAL STRIP POKER
Nuovo strip poker COMPLETAMENTE IN ITALIANO con oltre 30 minuti di filmati completamente digitalizzati. Il gioco contiene inoltre svariate situazioni di gioco che ricreano un'atmosfera piu' che piccante. V.M. 18.
PC CDROM 35.000

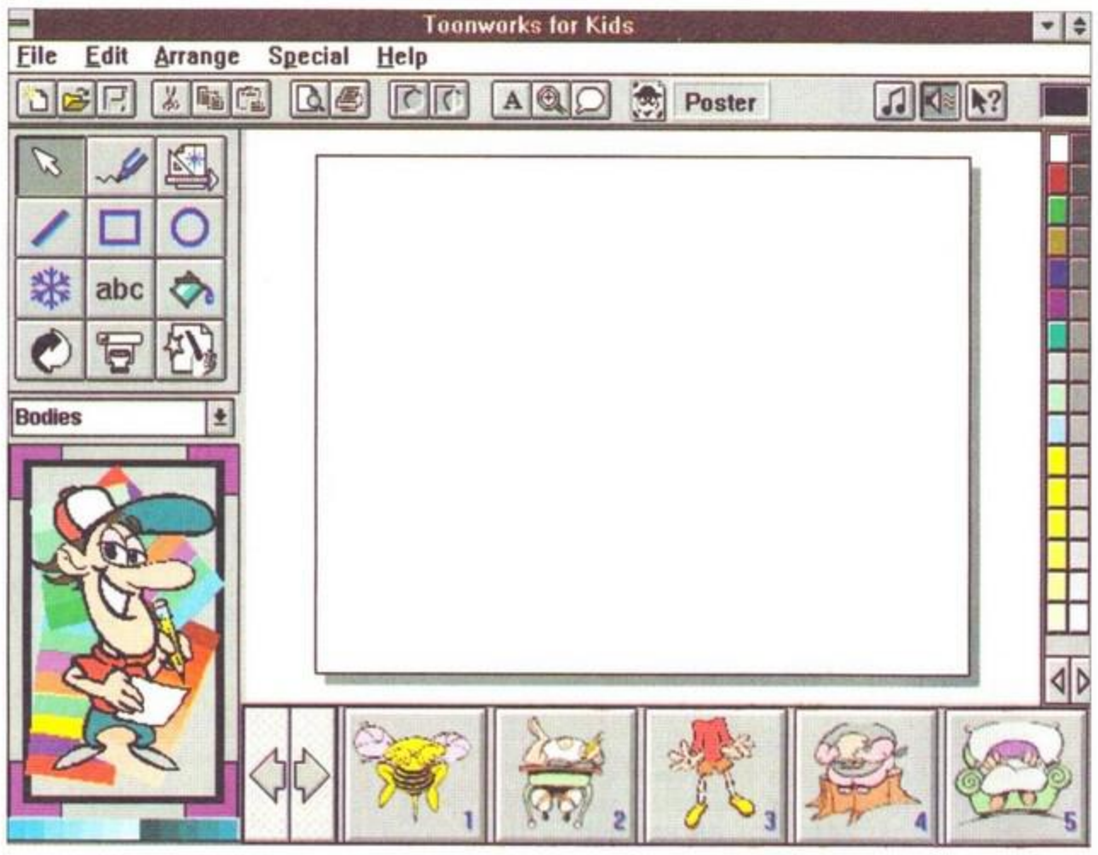
VIRTUAL VALERY 2
Stupendo gioco interattivo destinato ai MAGGIORI DI ANNI 18. Si tratta di un'avventura grafica stile DOOM con visuale in prospettiva ove ti troverai coinvolto in trame altamente erotiche. Immagini digitalizzate lo rendono un gioco di proporzioni incredibili. R.H. 486 + 8MB RAM + SUPERVGA. PC CDROM 83.000

ZOOP
Un incredibile "puzzle game" con combattimenti "strizzacervello". Vi troverete assaliti da ogni lato in modo sempre piu' veloce fino ad avere i pollici paralizzati, gli occhi pesti ed il cervello fuso!. MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486 + 8MB.
PC CDROM 48.000

OCCHIO AI COLORI !! Per facilitare la ricerca, abbiamo suddiviso ogni genere di gioco con un colore che evidenzia la cornice ed il titolo.
ROSSO=Avventura BLU=picchiaduro MARRONE=Platform ARANCIO=Raccolte GRIGIO=Ruolo BLU SCURO=simulazione MAGENTA=sparatutto NERO=sportivi VERDE SCURO=strategia VIOLA=vari

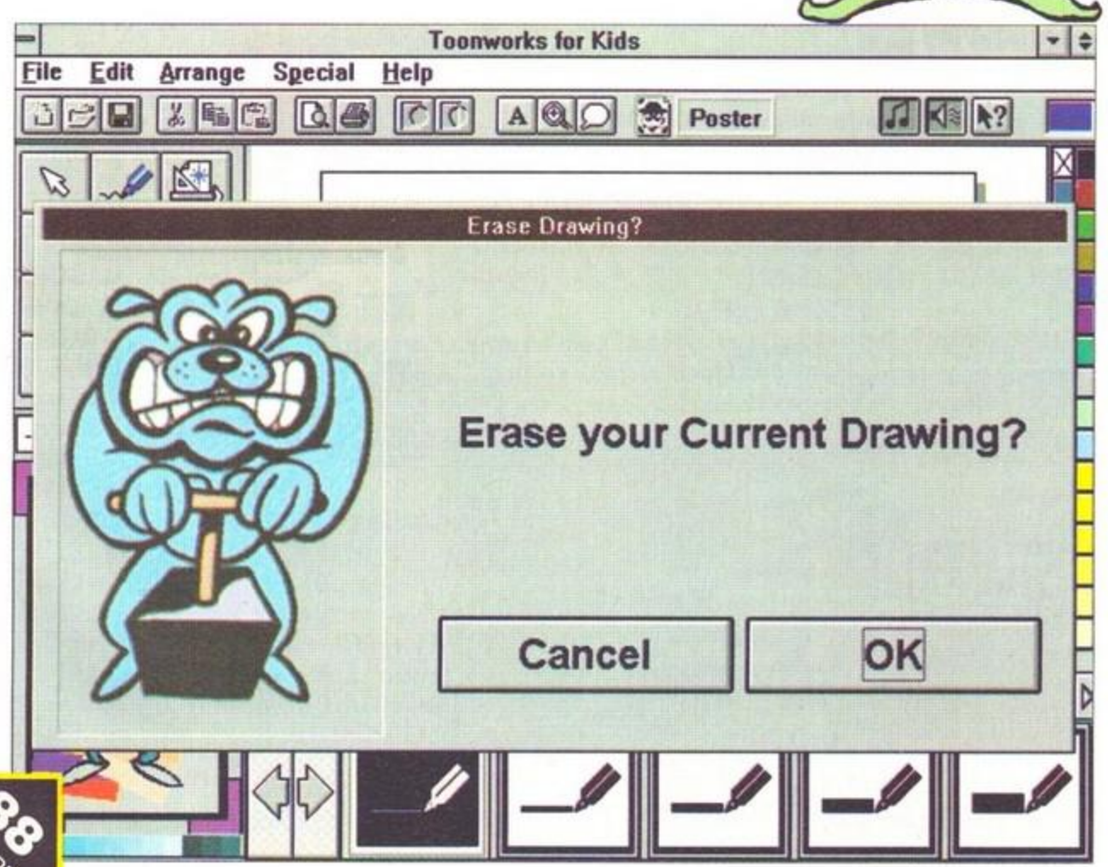
I TITOLI SONO IN ORDINE ALFABETICO NELL'AMBITO DI OGNI GENERE.



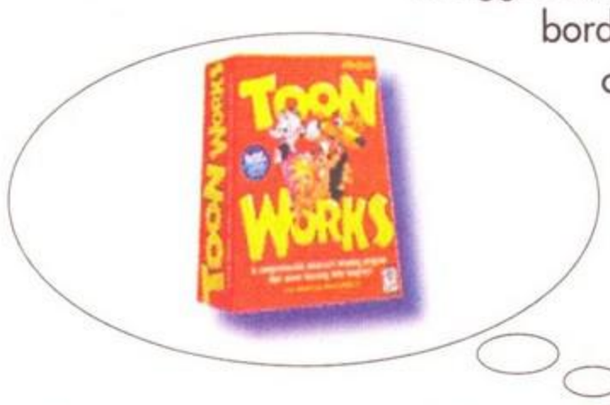


Sembra che le grandi case software si stiano sensibilizzando sul mondo infantile. Con Toon Works, ad esempio, la Microforum vuole insegnare ai più piccini come diventare artisti.

I bambini sono indiscussamente coloro che prenderanno il timone del pianeta Terra tra qualche anno. E' necessario, quindi, educarli per una corretta crescita in previsione del futuro. Le scuole, almeno quelle estere, stanno senza dubbio sviluppando programmi di educazione mirati per una crescita del bambino sempre più sensibile verso il mondo che lo circonda, e tesi a integrare la conoscenza del fanciullo con le tecniche informatiche che presto faranno parte della sua realtà quotidiana.
Ecco spuntare, quindi, programmi multimediali, enciclopedie su Cd-Rom, computer sempre più facili nell'utilizzo, e così via.
La Microprose, sensibile al fenomeno dell'infanzia e famosissima software house di videogames per PC, ha recentemente introdotto sul mercato un interessante programma di painting e drawing per bambini chiamato Toon Works.
Le caratteristiche del programma sono davvero interessanti, e indirizzate principalmente ad un pubblico dall'età non inferiore a quattro anni. La semplicità dell'interfaccia (che sfrutta il motore di Windows 3.1x e Windows 95) permette anche al meno "scafato" di utilizzare al meglio il programma.
Come si può notare dalle foto in queste pagine il programma è "purtroppo" in lingua Inglese, ma del resto chi intende educare il proprio figlio nella disciplina informatica deve necessariamente pagare lo scotto dell'insegnamento di una seconda (ma importantissima, ndr) lingua. I bambini sono molto ricettivi, e non sarà difficile, dopo qualche spiegazione da parte di un insegnante, vedere il bambino "trottare" allegramente tra pulsanti, matite virtuali, linee e colori.
Per funzionare, Toon Works non richiede un hardware particolarmente esagerato: PC 486/33, 4 MB di RAM, Cd-Rom 2x, scheda video 256 colori e un mouse. Accessibile, dunque, anche da coloro i quali non hanno effettuato il fatidico (ma ben presto necessario, ndr) upgrade al Pentium.
L'interfaccia di lavoro consiste principalmente in una serie di bottoni dalle funzioni più svariate. Il programma offre all'utente più di cento clipart da colorare, distorcere, ridimensionare e da modificare, nonchè tutti i caratteri disponibili in Windows, simboli compresi. Il tutto premendo solamente un pulsante sullo schermo e



utilizzando il mouse.
Per un bambino, si sa, fare queste operazioni risulta essere molto semplice e immediato.
Tutti i comandi e le richieste di conferma sono corredate da simpatici disegni, molto utili per tutti coloro che non sanno ancora leggere.
Sono nove gli effetti che si possono utilizzare con una clipart o con una scritta: Align (per allineare due o più oggetti tra loro), Explode (per dare un senso di "esplosione" all'oggetto), Elettrocute (che rende i bordi dell'oggetto mossi come da una corrente elettrica), Compress (che permette di ridimensionare un oggetto), Spin (che permette di ruotare l'oggetto in qualsiasi inclinazione desiderata), Splat (che da l'idea di aver dipinto un oggetto), Swirl (che spiralizza un oggetto), Melt (che arrotola gli oggetti come se si fossero seccati al sole), Slot Machine (che fa ruotare l'oggetto come se fosse su un rullo della Slot Machine).



Apparentemente sembrano essere comandi semplici, ma in realtà nascondono al loro interno complesse funzioni matematiche, che permettono di avere simpatici effetti sugli oggetti interessati.
Con questo programma è possibile inoltre effettuare striscioni, biglietti di auguri personalizzati e calendari, lasciando ampio spazio alla fantasia per la loro creazione. Comunque una vasta sezione preimpostata permette all'utente di scegliere e di combinare testi e immagini per rendere il proprio lavoro il più personale possibile.
La parte più simpatica, almeno secondo me, è quella riguardante la creazione di un personaggio. E' possibile, difatti, cliccare su un qualsiasi punto della figura posta in basso a sinistra dello schermo, per attivare le clipart relative alla zona selezionata. Ad esempio, se volessi avere le clipart relative agli occhi, basterà cliccare sugli occhi del personaggio per avere nella parte inferiore dello schermo un elenco di occhi da utilizzare col nuovo personaggio. Lo stesso vale per i capelli, la bocca, i vestiti, ecc.
Infine, per rendere più simpatica la vignetta o il disegno creato (generalmente dalle vesti fumettistiche), è possibile assegnare al personaggio un "baloon" di dialogo, e scriverci all'interno una frase.
La multimedialità, in questo programma, non è stata tralasciata. Alcune animazioni e disegni contengono brani sonori, che è possibile disabilitare o attivare premendo il tasto corrispondente alla nota musicale.
Null'altro da aggiungere, se non la fantasia creativa dei bambini, che grazie a questo simpatico programma può scatenarsi senza limiti.

Luca Monticelli

IO L'AVE

(MA STAVOLTA NON L'

ECCO L'ELENCO DEI 20 BRAVI REDATTORI

1) FEDERICO TOMBARI
via Marzabotto 173 - Sesto S.Giovanni (MI)
2) MANIA' TOMMASO
via Gigli 9 - Monfalcone (GO)
3) STEFANO ANDREOLI
via Varazze 135 - Cesena (FO)
4) MARCO BENIGNI
via Don Luigi Orione 12
Cologno al Serio (BG)
5) MATTEO BERETTA
via P.Giovanni XXIII 8/a - Agrate Brianza (MI)
6) GALLI MIRKO
via Alghero 6 - Ascoli Piceno
7) STEFANO CASTALDI
via Accademia del Cimento 14/1 - Firenze
8) MARCO CELLI
via Braide 26 - Vaie (TO)
9) FRANCESCO FILEPPO
via Boglietti 2 - Biella
10) LORENZO MENESTRINA
Loc. Pozza 216/T - Sopramonte (TN)
11) FRANCESCO PACE
via Tre garofani 49 - Padova (PD)
12) ALESSANDRO PAGANI
via Rivoli 3 - Cadidavid (VR)
13) SILVIA GUERRINI
via per Rosignano
Rosignano Solvay - Loc. Polveroni (LI)
14) MAURO SCARPARO
via Teodosio 104 - Milano
15) MATTEO PERUZZI
via Monteortone 3 - Padova
16) SIMONE PECCENATI
via Cavour 3/6 - Loano
17) LAURENT ROSSI
via Carlo Teggi 29 - Reggio Emilia
18) FABIO SCUDERI
via Brescia 78 - Calusco D'Adda (BG)
19) MAURIZIO STRANIERO
via De Motis 2/D - Pavia
20) PASQUALE ZAMBUTO
via Adua 2 - Arluno (MI)

ECCO I TESTI DEGLI ULTIMI 10 REDATTORI CHE SI PORTANO A CASA UNA COPIA DI "SCUDETTO"

11) FRANCESCO PACE

via Tre garofani N° 49 - 35100 Padova (PD)
1) Angelo Peruzzi (Juventus): mi sembra il portiere più affidabile e dal rendimento più costante; spesso ha salvato la difesa della sua squadra con ottime parate (vedi Real-Juventus 1-0);
2) Paolo Maldini (Milan): un difensore molto duttile (infatti può giocare sia centrale che terzino) e molto corretto in campo; uno molto esperto e che sa sostenere tranquillamente la difesa;
3) Enrico Chiesa (Sampdoria): un ottimo attaccante che ha realizzato solo gol di qualità; tra i migliori cannonieri della serie A è quello che ha tirato meno rigori.
INGHILTERRA-GERMANIA 2-1
(Klinsmann; Platt; Ince)

12) ALESSANDRO PAGANI

Via Rivoli 3, - Cadidavid (VE)
Secondo me i 3 protagonisti degli Europei saranno:
- Patrick Kluivert, fortissimo attaccante olandese, molto abile sia nel gioco aereo sia con la palla al piede. Ha molta dimestichezza con il gol. E' un Bomber di Razza.
- Enrico Chiesa, grande rivelazione dell'ultimo campionato. E' un giocatore molto veloce e dotato di un ottimo tiro. E' molto tecnico e, anche lui, vede la porta con molta facilità. E' un jolly nel settore di attacco.
- Infine un altro giocatore degno di nota è il tedesco Scholl. E' un giocatore con grandi doti offensive anche se può ricoprire più ruoli. E' un gran corridore ed è dotato di un tiro molto forte e preciso. E' il giocatore tedesco che si è più messo in luce nell'ultima Bundesliga.
GERMANIA-OLANDA 1-2
Klismann, Kluivert, Davids

13) SILVIA GUERRINI

via per Rosignano
57013 Rosignano Solvay (LI)
Secondo me agli Europei l'Italia non passerà il primo turno e la finale sarà tra due squadre-sorpresa. Quindi i tre giocatori che io porterei ai campionati potrebbero tranquillamente essere anche tre quasi-sconosciuti come il bulgaro Balakov, il ceco Poborsky e il croato Suker. Quante possibilità ci sono che uno di loro diventi protagonista dell'Europeo? Poche, probabilmente quante ne ho io di essere tra i premiati... O no? *(NdR... Evidentemente no!)*
ROMANIA-BULGARIA 2-1 (Hagi, Dumitrescu, Stoichkov)

14) MAURO SCARPARO

via Teodosio 104 - 20121 Milano
Allora... Tutti aspettano l'Italia almeno in finale... Ma io ho seri dubbi: troppi infortuni di giocatori importanti e scarsa condizione di alcuni elementi-chiave (Del Piero, Ravanelli, Albertini). Quindi i tre da portare all'Europeo sono da cercare altrove: nella massiccia Germania, con il sempreverde Klinsmann; nella Francia con il velenoso Djorkajeff; nella caricatissima Inghilterra con quel matto di Gascoigne che potrebbe improvvisamente risorgere...
La finale? Ahi, ahi, questo è difficile... Diciamo:
GERMANIA-INGHILTERRA 2-1
(Klinsmann, Bierhoff, Gascoigne)

VO DETTO...

HA DETTO PROPRIO NESSUNO)

15) MATTEO PERUZZI

via Monteortone, 3 - 35100 Padova (PD)

Tra i convocati che il C.T. Sacchi chiamerà, per gli Europei in Inghilterra ce ne sono tre che non dovrebbero mancare assolutamente.
- Paolo Maldini è, dopo il ritiro di Baresi, il vero leader della squadra per la sua straordinaria determinazione in campo, le sue notevoli doti tecniche e per l'adattamento che ha ad ogni variazione tattica.
- Demetrio Albertini è, per la sua intelligenza calcistica e per le qualità di tessitore del gioco, il faro del centrocampo azzurro.
- Enrico Chiesa per la stagione formidabile che ha disputato e per le sua innata propensione al gol che lo fanno una pedina fondamentale per
le speranze della nostra nazionale in terra inglese.

ITALIA - GERMANIA 1-2 d.t.s
(Zola, Moeller, Basler)

16) SIMONE PECCENATI

via Cavour 3/6 - 17025 Loano (SV)

L'8 giugno avranno inizio in Inghilterra i Campionati Europei di Calcio.
Meritevoli di partecipare a questo evento:
- Ravanelli lottatore instancabile, capace di lavorare per il collettivo ma anche protagonista di azioni individuali, possessore di una dote rara, la modestia;
- Kluivert giovane atleta di gran classe, notevole prestanza fisica, spontaneo, si diverte con il pallone anche a questi livelli;
- Dugarry, determinante per il volume di gioco che produce e per l'enorme spazio che occupa in campo, capace di saltare l'uomo e creare pericolo per la difesa avversaria.

Squadre favorite: Germania per il collettivo e Croazia per la voglia di risorgere.
GERMANIA-CROAZIA 1-0 (Shoen).

17) LAURENT ROSSI

Via Carlo Teggi N.29
Reggio Emilia 42100

Secondo me i tre giocatori che meriterrebbero di partecipare ai prossimi campionati europei di calcio sono:
1) Primo di tutti Jurgen Klismann che, pur essendo non più giovanissimo, ha un grande carisma e capacità di condurre la propria squadra alla vittoria, grazie anche alle sue numerose marcature, in Nazionale e nelle squadre di club in cui haa giocato.
2) Secondo giocatore che meriterebbe di partecipare a questi campionati è Alan Shearer, ritenuto da me uno dei più grandi attaccanti del mondo, che nella propria Nazionale sarebbe decisivo, sia er i uoi gol (capocannoniere nella Premier League), sia per la sua capacità di saltare l'uomo e creare molte opportunita per se stesso e per i compagni di squadra.
3) Terzo, ma non ultimo, posso includere Paolo Maldini, un giocatore molto costante e, pur essendo un difensore, molto incisivo in attacco sia con le incursioni e i suoi traversoni in area, sia con i suoi colpi di testa in attacco e in difesa.

FRANCIA-GERMANIA 1-3
Ginola, Klismann, Klinsmann, Summer

18) FABIO SCUDERI

Via Brescia 78
Calusco D'Adda (BG)

Testè riporto quei tre giocatori che un C.T., di egregio talento, sceglierebbe per la nostra Nazionale: per primo Chiesa, strepitoso attaccante nella mercè della Sampdoria, umile, grintoso e di rare doti; possiede quell'ineffabile tecnica che solo si trova nei meri calciatori.
Poi Di Carlo, perito perno del centrocampo vicentino: il suo gioco di lanci e precise geometrie è musica di dolenti note per l'avversario. Infine Protti, rara avis: bomber del Bari, nell'area avversaria è implacabile e lucido; ha cercato, invano, di salvare la sua squadra dalla retrocessione.
GERMANIA-ITALIA 2-1
Bierhoff, Basler; Chiesa

19) MAURIZIO STRANIERO

Via De Motis n.2/D
27100 PAVIA

Si stanno avvicinando i Campionati Europei e le favorite per la vittoria
finale sono molte. In Italia sono molti i giocatori che avrebbero meritato la convocazione e tra questi ce ne sono 3 che a mio parere sono stati esclusi ingiustamente:
Vialli è un giocatore dotato di grande carisma e sono molti anni che alla nostra contestata Nazionale "Sacchiana" manca un giocatore con questa caratteristica.
Senza dimenticare Protti, la cui grande voglia di emergere è di poco inferiore alla sua classe: velocità, fiuto del gol e umiltà sono le sue eccezionali doti. Per non parlare di Branc,a che sta vivendo un momento di forma fantastica. Lasciare a casa questi campioni significa lasciare a casa il 40% delle possibilità di vincere gli Europei... *(NdR... Come volevasi dimostrare...)*
ITALIA - GERMANIA 2-1 (Zola, Bierhoff, Chiesa)

20) Pasquale Zambuto

via Adua 2 - Arluno (MI)

Ai Campionati Europei, si sa, si va per vincere... E invece noi no!
L'Italia, secondo il credo di Sacchi, ci va infatti per dimostrare la superiorità del proprio calcio, dei propri schemi...
Macchissenefrega! Finirà che usciremo al primo turno, magari con le lodi degli avversari che hanno giocato maluccio, sì, ma ci hanno battuto.
Carattere. Ci vuole grinta, ci vogliono uomini veri, quelli che la buttano dentro. E basta.
Per questo non si può fare a meno di Vialli.
Per questo non si possono avere dubbi su Chiesa.
Per questo, in fin dei conti, io uno come Signori l'avrei comunque portato... Ma io non sono Sacchi! *(NdR... No, purtroppo nessuno di noi lo è stato!)*
GERMANIA-ROMANIA 1-0 (Bierhoff)

Dai del filo da torcere a tua sorella!

Casella &Forlin Foto A. Mori

TOY SERVICE

Se la dispettosa vuol sempre tenerti testa, falle vedere che anche tu, quando si tratta di giocare, non scherzi! Portala subito da Toy Service; troverete tutto, ma proprio tutto, su videogames, dischetti, cd-rom e giochi interattivi, nei 13 negozi disseminati in tutta Italia, per divertirsi, giocare e combattere senza mettersi K.O.

Udine V. Marsala 180 tel. 0432/524142 - Treviso V.le IV Novembre 83 tel. 0422/53355 - Mestre C.C.Auchan V. Bella tel. 041/952306 -Torino V.Tripoli 10/4 tel. 011/323000 - Torino V.Perugia 30/32 tel. 011/852980 - Asti P.za L. DaVinci 25 tel. 0141/590138 - Cesena C.C. LeTerrazze V. Marzolino1265 tel. 0547/301009 - Prato V. V. da Filicaia 77/A tel.0574/27652 - Firenze V.L. Marenzio27/29 tel. 055/361167 - Montevarchi V. Meuccio Ruini18 tel. 055/900712 - Terni C.C.Cospea V. Montefiorino 12 tel. 0744/285922 - Bari C.C.Auchan Str. Com. Cellamare1CS tel.080/6970738 - L'Aquila C.C.Il Parco Scurcola tel. 0863/416790

LOOM

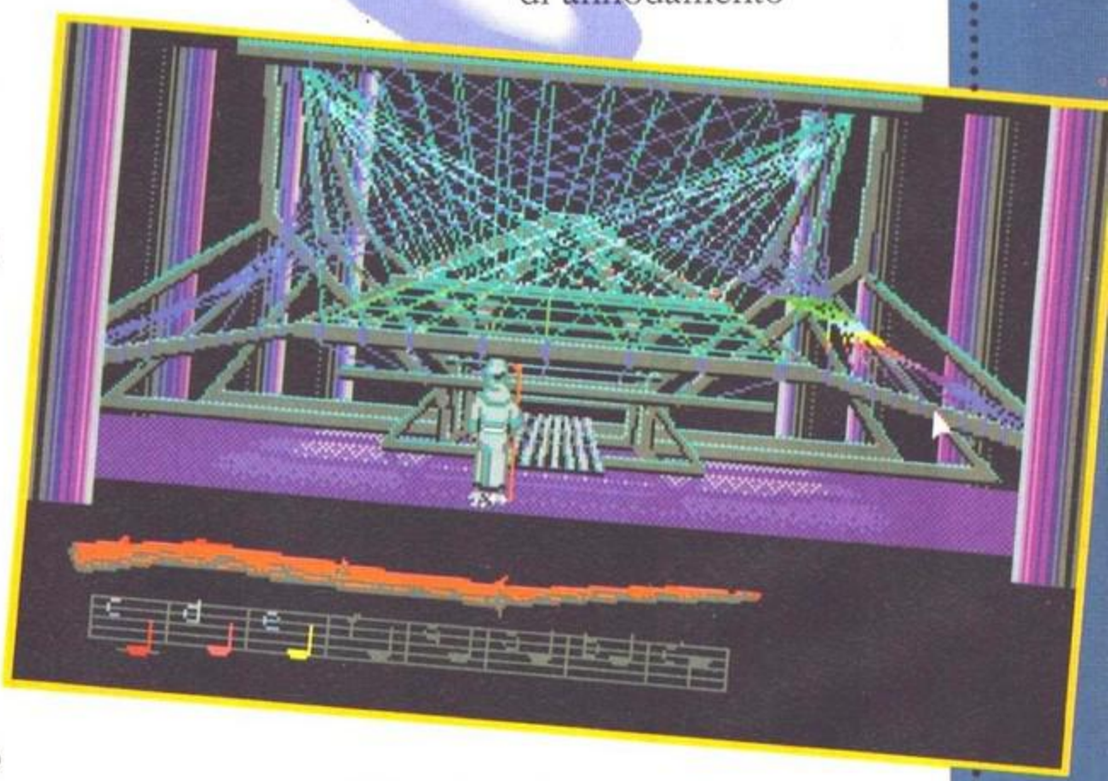
Per gli amanti delle avventure classiche riproponiamo la soluzione di questo vecchio successo targato Lucasart, purtroppo rimasto senza seguito fino ai giorni nostri. Attenti a non restare invischiati nelle maglie del telaio...

Loom è una particolare avventura dove vestite i panni di un giovane apprendista mago. La magia si controlla attraverso le note musicali che potete emettere usando il vostro bastone incantato; ad ogni motivetto corrisponde un particolare incantesimo. Tenete presente che suonando i vari motivi al contrario, otterrete una magia con effetti opposti a quella originale. Durante il gioco assisterete a delle brevi scene animate che vi permettevano di apprendere nuovi incantesimi; salvate sempre prima di queste occasioni, nel caso perdeste le note (o le combinazioni dei colori) che definiscono le nuove magie, e scrivetevi sempre il motivetto che corrisponde a ogni incantesimo.

L'ESILIO DEGLI ELDER

Guardate la foglia, quindi prendete il sentiero per il villaggio ed entrate nella tenda del maestro degli Elder, la prima a sinistra; vedrete il primo intermezzo e potrete prendere il bastone magico. Guardate l'uovo: verrete così a conoscere l'incantesimo che serve ad aprire gli oggetti (OPEN). Lanciate OPEN sull'uovo e guardate il filmato; esaminate il telaio e scrivetevi l'incantesimo del cigno (SWAN). Salite verso l'alto e andate alla lapide (a sinistra della macchia d'alberi), esaminatela poi guardate tra le spine e andate nello schermo con gli alberi per esaminarli tutti e quattro; imparerete l'incantesimo della luce (LIGHT). Entrate nella seconda tenda, esaminate l'oscurità e lanciate LIGHT. Adesso esaminate la paglia e la ruota e segnatevi l'incantesimo che trasforma la paglia in oro (STRAW); usatelo sulla paglia e uscite per andare nell'ultima tenda a destra. Esaminate il libro sul tavolo e l'ampolla: imparerete così l'incantesimo di sgocciolamento (WATER); esaminate poi gli abiti stesi e il pentolone per apprendere l'incantesimo di colorazione dei tessuti (DYE). Lanciatelo su tutti i vestiti poi uscite e tornate alla collina dove era cominciato il gioco: qui usate OPEN sul cielo e seguite il filmato.

Scendete al molo e tuffatevi per salire sul tronco (se i gabbiani vi infastidissero lanciate OPEN sull'ostrica) poi prendete il mare; arriverete ad una tromba d'aria. Esaminatela per apprendere l'incantesimo di annodamento (TWIST) e lanciatelo al contrario per disfare il tornado, poi approdate a terra.

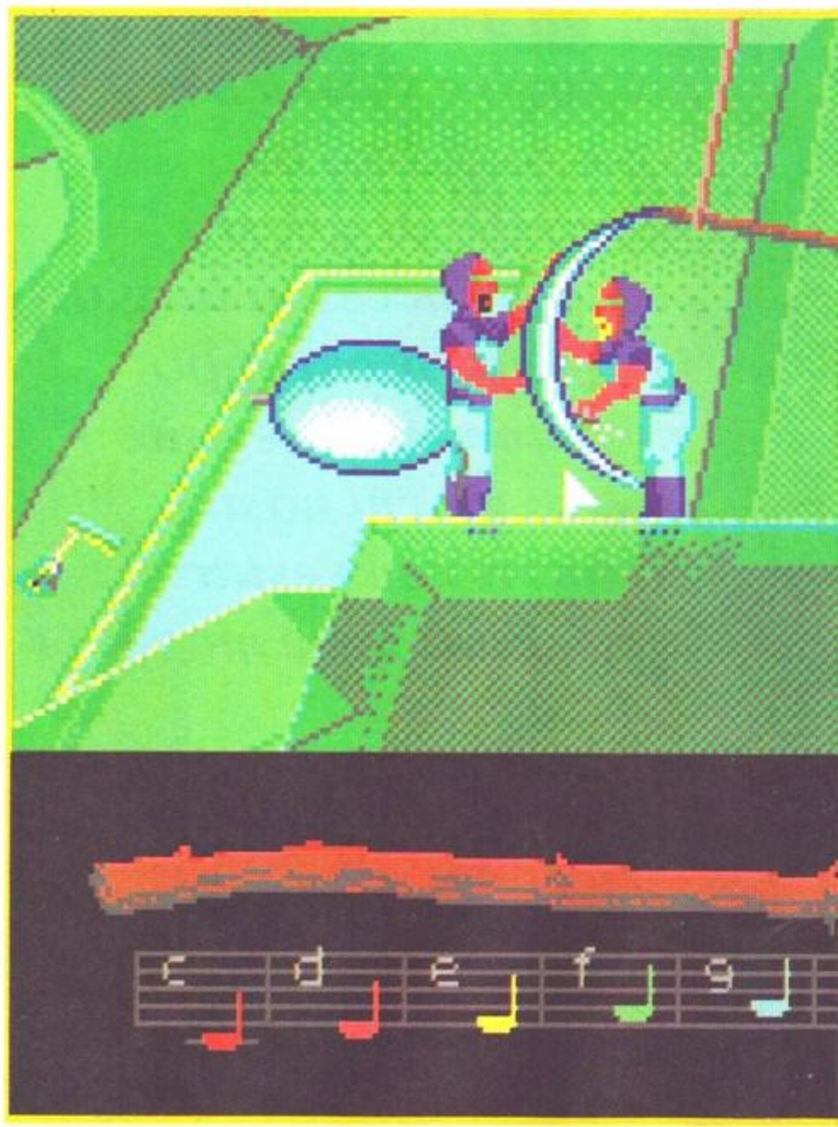


DRAGHI E CITTÀ DI CRISTALLO

Andate verso la foresta e seguite l'incontro con i pastori; segnatevi l'incantesimo per l'invisibilità (INVISIBLE). Tornate in città; avvicinatevi al calice per parlare con il capo della Gilda dei maestri

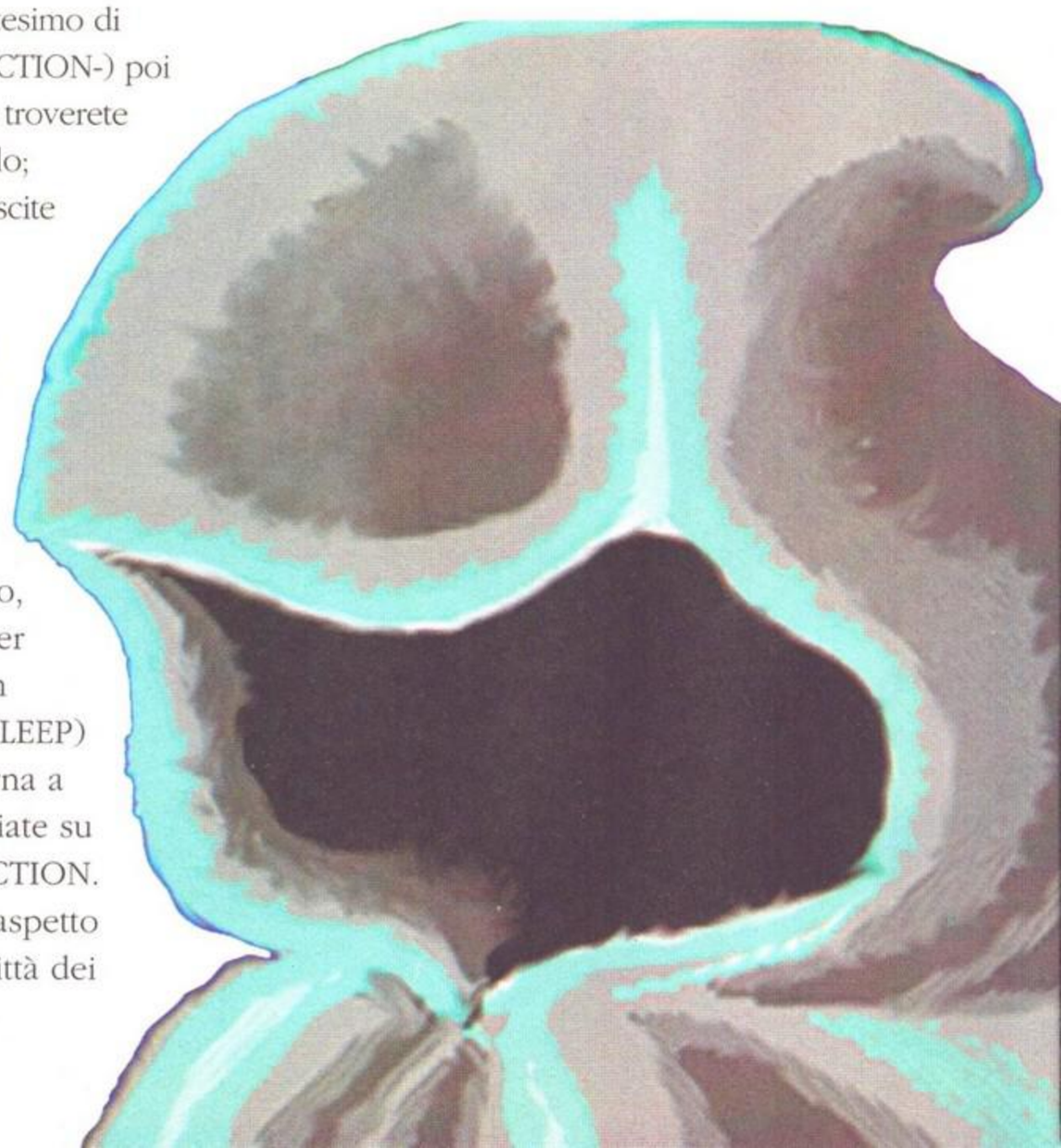
del cristallo, poi andate all'esterno. Guardate sulla torre più alta dove ci sono degli operai al lavoro e lanciate INVISIBLE, quindi tornate dentro e cercate i due maghi che stanno discutendo di fronte ad una sfera di cristallo. Dopo averli ascoltati entrate nel cristallo subito dietro di loro e suonate il campanello per arrivare in cima alla torre che avete precedentemente incantato; sarete invisibili, quindi esaminate la falce e scrivetevi il relativo incantesimo (SHARPEN). Uscite usando il cristallo opposto a quello da cui siete arrivati e arriverete davanti alla sfera magica: consultatela e imparate

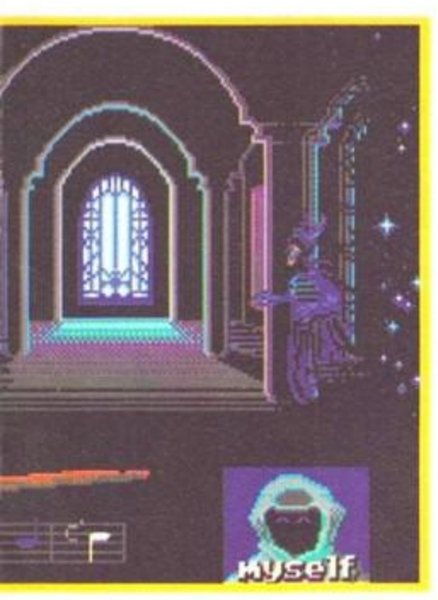
l'incantesimo per superare i pastori (ILLUSION).
Tornate nella foresta e lanciate ILLUSION sui pastori, poi proseguite fino alle pecore; esaminatele finché non saltano lo steccato e scoprite l'incantesimo del sonno (SLEEP). Andatevene a sinistra ed entrate nella capanna, continuate ad esaminare l'agnellino malato fino a che non vi sarà svelato l'incantesimo di guarigione (HEAL) e poi raggiungete il gregge in mezzo alla pianura. Per proteggerlo dal drago lanciate DYE sul gregge, ma così sarete catturati voi al posto delle pecorelle.
Una volta atterrati esaminate il drago e l'oro su cui è seduto, poi lanciate STRAW sui tesori per trasformarli in paglia. Il drago non gradirà, quindi lanciate di nuovo l'incantesimo al contrario; ora lanciate SLEEP sul bestione e di nuovo STRAW sull'oro. Dopo l'incendio entrate nella grotta e andate a destra fino ad arrivare a delle scale (se volete lanciate LIGHT per fare un po' di luce). Scendete e proseguite sul ponte, poi uscite a sinistra e cadendo arriverete ad un laghetto sotterraneo. Esaminate l'acqua (e imparerete l'incantesimo di riflessione -REFLECTION-) poi lanciate WATER e troverete un grossa sfera di cristallo; esaminatela per tre volte ed uscite verso destra.

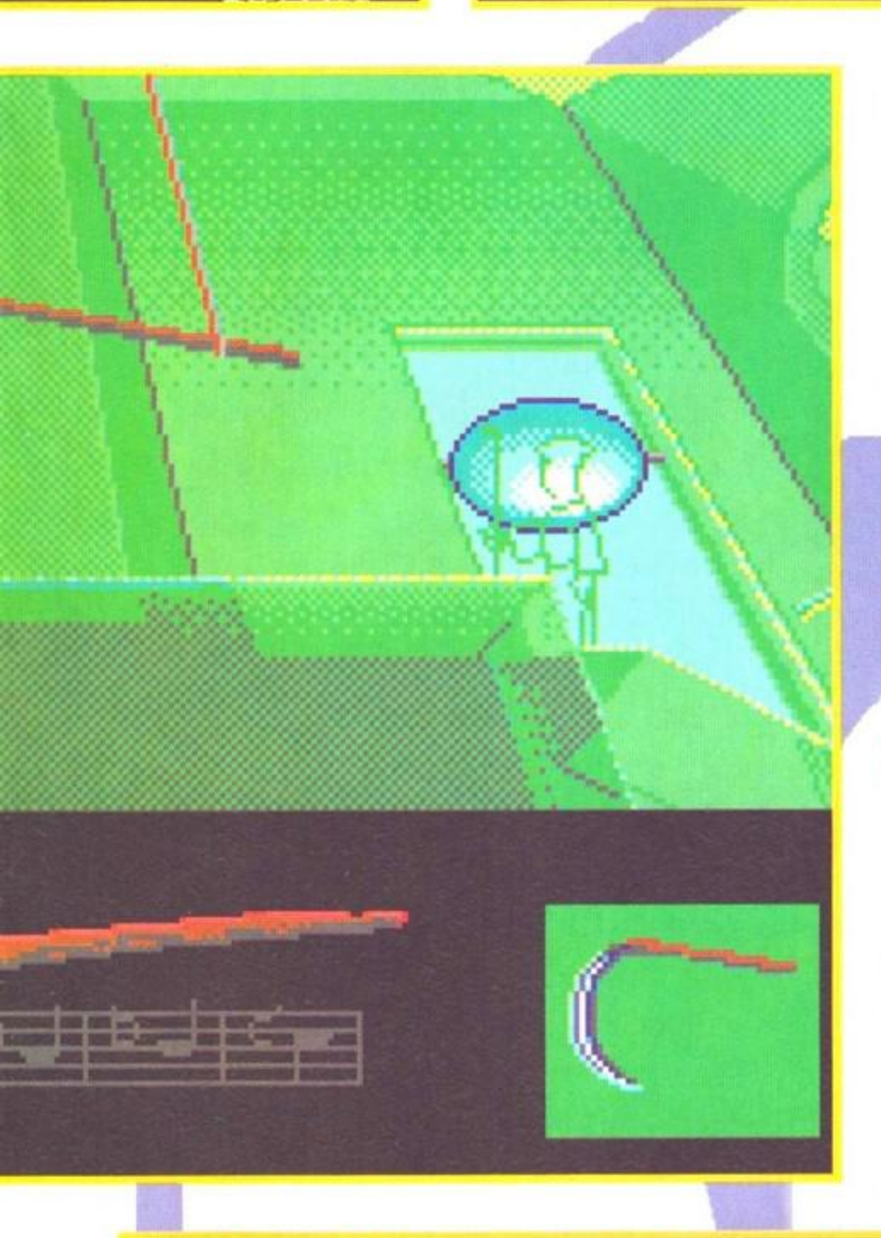


LA GILDA DEI FABBRI

Lanciate l'inverso di TWIST e scendete; nella radura esaminate il giovane addormentato, svegliatelo per parlargli (con l'inverso di SLEEP) e quando torna a dormire lanciate su di lui REFLECTION. Preso il suo aspetto andate alla città dei fabbri e la



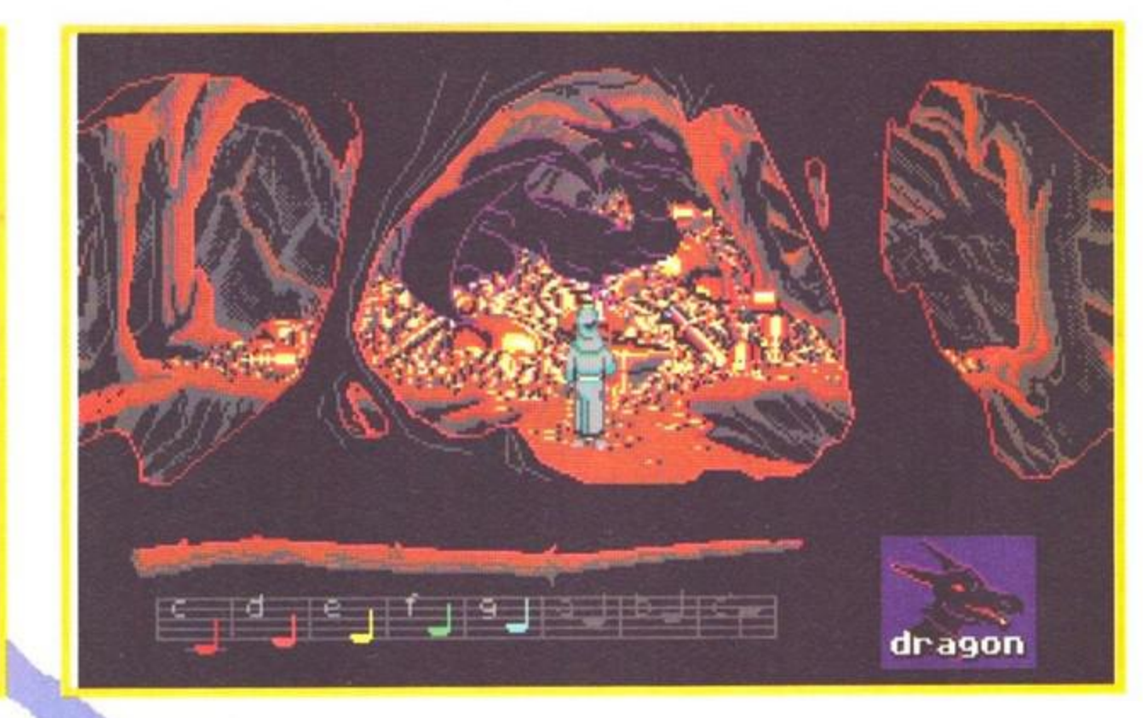




piano, e quando il fabbro sullo sfondo leva in alto la spada lanciate su di essa l'incantesimo inverso di SHARPEN e verrete di nuovo catturati. Esaminate le sbarre della vostra cella e apritela con OPEN; il chierico vi ruberà il bastone lasciandovi sorvegliati a vista da una guardia. Per liberarvene esaminate la sfera di cristallo e uscite sul balcone: il chierico lancerà un incantesimo che metterà a soqquadro la realtà, liberando lo spirito del Chaos, e toccherà a voi rimettere a posto le cose.

LA LOTTA CON IL CHAOS

Tornate nella stanza con le celle e poi uscite di nuovo sul balconcino: cadrete nel grande strappo apertosi nello spazio. Usate HEAL sul buco da cui siete appena emersi e iniziate a risanare le ferite del mondo reale, poi fluttuate a sinistra. Entrate nello strappo rosso e troverete il cadavere del povero ragazzo di prima, ucciso dal Drago; capo della Gilda in fin di vita, rientrate dallo strappo verde e chiudetelo sempre con HEAL, poi continuate verso sinistra fino a che non arriverete ad una specie di stagno. Qui troverete lo stormo di cigni che è la vostra tribù: parlate con loro e proseguite ancora a sinistra fino all'ultimo strappo. Entrate e procedete verso destra fino a raggiungere il telaio dove sarete raggiunti da Mother Hetchel e dallo spirito del Chaos; parlate con Hetchel, segnatevi l'incantesimo del silenzio (se vi sfuggissero le note necessarie cliccate sul telaio perché ve le riproduca) e lanciatelo invertito sulla stessa Hetchel. Allo stesso modo imparate l'incantesimo per arrostire (COOK) e lanciatelo invertito ancora su Hetchel. E ora il gran finale: imparate dal sacrificio di Hetchel le note necessarie per disfare il telaio (RIFT) e impedire al demone di controllare i fili che intessono la realtà, esaminate la piuma e poi il telaio, quindi



sentinella, riconoscendovi, vi farà entrare. Andate a destra e parlate con Mr. Stroke che vi sbatterà in guardina; voi guardate la paglia e fatevi un sonnellino. Verrà a salvarvi Mother Hetchel che vi riporterà il bastone; usate OPEN per aprire la porta e scendete le scale. Andate ad ascoltare la conversazione dei due uomini in primo usate HEAL per far rientrare lo spirito nel corpo, tornate nel buco rosso e usate di nuovo HEAL per chiuderlo. Procedete a sinistra, entrate nello strappo blu, risanate i pastori (sempre con HEAL), tornate nello spazio parallelo e ancora con HEAL chiudete il buco. Andate ancora a sinistra ed entrate nel buco verde: parlate con il lanciate su quest'ultimo l'incantesimo RIFT. Entrate nello strappo per tornare agli Elder, cliccate su voi stessi e lanciate l'incantesimo SWAN per unirvi agli altri cigni e salvare la trama della realtà dalle mire del Chaos. E anche questa è fatta...almeno fino alla prossima.

Antonio Perna

MISSION CRITICAL

Un'astronave speduta nel Cosmo, con una falla che ne compromette la sopravvivenza. La storia parte dal compromesso: o ci si industria, o è la fine! Seguiteci nella risoluzione del problema e... trattenete il respiro!

SEZIONE 1: La falla nel Settore 2 della Nave

L'avventura comincia con voi all'interno dell'astronave; nonostante la lunga introduzione, non siete ancora riusciti a capire chi siete e che cosa ci fate lì, men che meno quale è lo scopo della missione che siete stato incaricato, vostro malgrado, di portare a termine. Ma una cosa alla volta: nel vostro inventario possedete un foglio, scritto dal comandante; dopo averlo letto potrete entrare nella sua cabina. Entrate nella cabina del Capitano; sulla scrivania l'unica cosa che potrete prendere è il diario di bordo, usate poi il terminale del computer, sempre sulla scrivania, e ascoltate il suo messaggio. Esaminando il diario di bordo del capitano, troverete informazioni generiche, come la lista dell'intero equipaggio della nave, e più specifiche e attinenti ai problemi che dovete risolvere nell'immediato: le ultime due pagine infatti mostrano una mappa schematica degli alloggi degli ufficiali compresa di codici d'accesso. Uscite nel corridoio, e consultate il Computer della nave: scoprirete che il computer principale è stato danneggiato e soprattutto che il Deck 2 della nave è stato automaticamente isolato a causa di una falla. Non potete prendere l'ascensore e aggirarvi per la Lexington fino a quando non risolverete il problema. Sopra il terminale c'è un piccolo armadio, apritelo e prendete tutto ciò che vi è contenuto; esaminate il diario di bordo: sulla mappa del Deck 2 disegnata dal capitano sono segnati gli alloggi nei quali potete entrare, annotate il codice della cabina di Olivar. Andate nella stanza del tenente Olivar. La falla è qui, ora dovrete tapparla con il kit preso in precedenza; aprite il kit, mischiate la colla con la toppa, poi spruzzate lo spray sul buco sulla parete, infine usate la toppa intrisa di colla sulla falla.

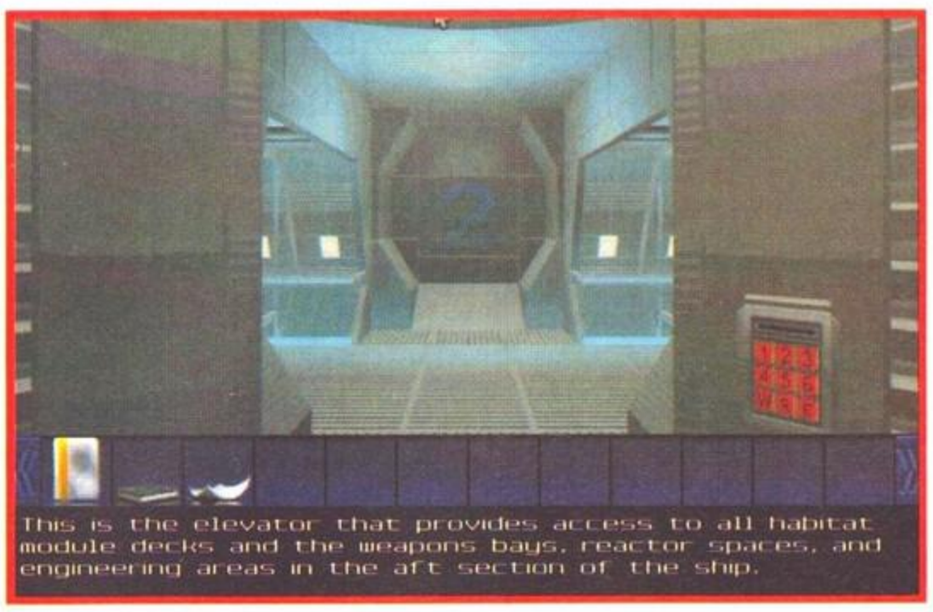
SEZIONE 2: Il reattore della Nave

Anche se avete eliminato la falla sul Deck 2 ancora non potete utilizzare l'ascensore; vi

manca infatti una carta magnetica da inserire nella fessura sotto la pulsantiera dei livelli, e senza la quale l'ascensore non funziona. Andate allora nella sala riunioni, di fronte alla cabina del Capitano, e utilizzate lo schermo in fondo. Dopo aver ascoltato il messaggio che vi spiega parte della situazione, e soprattutto vi mette al corrente del fatto che il reattore della nave sta per esplodere, avete finalmente in mano la carta magnetica e un obbiettivo ben preciso: riparare il reattore della nave. Dopo aver inserito la carta magnetica nel quadro comandi dell'ascensore, recatevi al Deck 5 della nave. Al Deck 5 entrate nel laboratorio scientifico, aprite l'armadio sulla destra (quello circondato da una striscia rossa) e prendete lo scanner e il contatore Geiger. Già che ci siete recatevi nell'infermeria di fronte al laboratorio; sul quadro comandi sulla sinistra, appiccicato con lo scotch c'è un biglietto; non potete prenderlo, ma potete leggerlo. Annotate il numero 911 su un foglio vi sarà utile in futuro. Ora che avete un contatore Geiger sarete più sicuri da eventuali contaminazioni, tornate quindi all'ascensore per andare nella sala motori e vedere il da farsi. A causa della fuga di radiazioni l'ascensore non può accedere alla sala motori, dovrete fermarvi al "Reactor Level" e proseguire a piedi. Una volta giunti al "Reactor Level" accendete il contatore Geiger: dovrete scendere a piedi per i cinque piani che separano la zona abitabile della nave dalla sala motori. Ogni piano ha 4 scale differenti: A,B,C e D; grazie al contatore Geiger sarete in grado di identificare i condotti non contaminati. Il percorso da fare per non rischiare una leucemia fulminante è il seguente:

1° A-B 2° B-A 3° A-B 4° B 5° B-A.

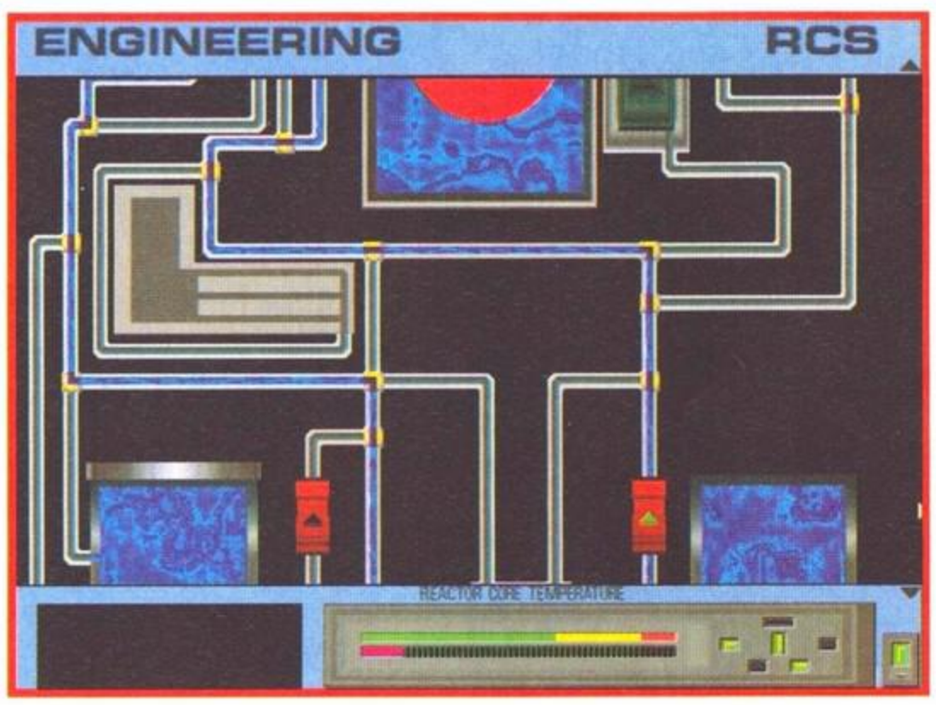
Giunti alla sala macchine consultate subito il terminale del settore: vi metterà al corrente della situazione, vi darà le istruzioni necessarie per raffreddare il reattore. Entrate quindi nella sala motori vera e propria, aprite la saracinesca sulla destra della scaletta e prendete la fiamma ossidrica; ora non vi è utile ma in futuro sarà uno degli oggetti più usati nell'avventura. Salite sulla scaletta e entrate nel tunnel che porta alla valvola N.3 dei condotti di raffreddamento, aprite la valvola e tornate giù, di fronte al pannello di controllo del reattore nucleare della Lexington. Usando la console apparirà uno schema del sistema di raffreddamento del reattore: la vasca di raffreddamento principale è danneggiata, per questo avete aperto la valvola N.3 che vi consentirà di utilizzare il liquido della vasca ausiliaria appunto N.3. Dovrete far scorrere l'acqua attraverso i tubi, dalla vasca al reattore surriscaldato, poi dovrete farla passare attraverso una delle due serpentine rispettivamente a destra e a sinistra del reattore. Dalla serpentina il liquido deve arrivare al



sistema di raffreddamento, posto in mezzo alle due vasche ausiliarie, ed infine deve completare il ciclo tornando alla vasca N.3. Una volta raffreddato il reattore il pericolo immediato dell'esplosione della nave è scongiurato; potrete quindi occuparvi della riparazione del computer centrale della Lexington.

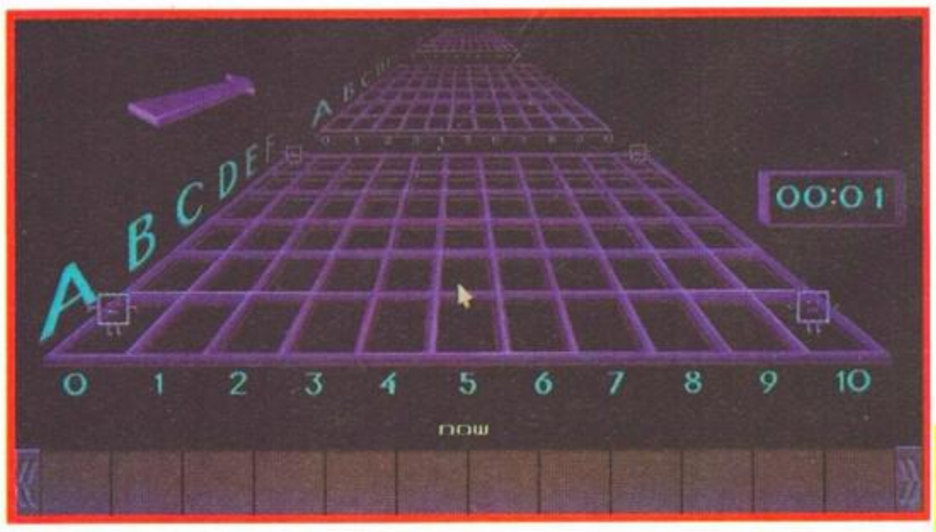
SEZIONE 3: Attivazione del Computer Centrale.

Prendete l'ascensore e recatevi al Deck 3, fate un giro nella sala ricreazione, usate il sistema di realtà virtuale: scoprirete il motivo della guerra che state combattendo, e avrete accesso ad una descrizione dettagliata della Lexington. Dopo esservi fatti una cultura, recatevi agli alloggi dei sottufficiali, grazie allo schema del comandante potrete aprire qualche cabina; cominciate con la seconda partendo da sinistra. E' l'alloggio del tenente Kimberly Falcon, ufficiale addetto alle comunicazioni; aprite il cassetto sotto la scrivania e prendete il biglietto al suo interno: il biglietto è un messaggio scritto da un amante segreto, l'informazione importante è il codice d'accesso alla cabina del misterioso partner. Uscite ed entrate nella terza stanza, la cabina di Hideki Miura, l'addetto ai sistemi cibernetici della nave. Prendete il plico di fogli sulla scrivania, esaminateli, usate poi il computer ed inserite i dati contenuti nei fogli stampati nel terminale: annotate le prime 4 cifre della lunga serie che apparirà sullo schermo (3141). Entrate nell'ultima cabina accessibile nel Deck 3, qui prendete il diario denso di indizi del tecnico nucleare Mary Quann. Le informazioni contenute nel diario riguardano principalmente i sospetti di Quann nei confronti di James Poole, un ufficiale aggiunto all'ultimo momento all'equipaggio della nave. Quann accenna alla relazione di Falcon con Poole, se ne deduce che il codice scritto sul biglietto è quello della cabina di Poole. Quann racconta di aver visto Poole introdursi furtivamente nella cabina dell'ufficiale medico Dhal, e sospetta che Poole sia una spia dell'UN. Nonostante questi interessanti indizi il vostro obbiettivo in questo momento è di rimettere in funzione il computer centrale; andate quindi al Deck 5, di fronte al corridoio bloccato dalle lamiere. Selezionate la fiamma ossidrica dall'inventario, accendetela e usatela per tagliare le lamiere; dopo esservi fatti strada, digitate il codice segreto 3141 recuperato dal computer di Hideki Miura e aprite la porta. Andate alla console del Computer centrale, aprite il pannello sulla destra del monitor e azionate l'ultimo dei 5 switch posti sul pannello. Il computer verrà reinizializzato e un nuovo messaggio vi spiegherà le vostre successive istruzioni.



SEZIONE 4: Ristabilimento delle comunicazioni con la base Erebus.

Il vostro compito ora è di ristabilire le comunicazioni con la base più vicina, per ricevere ulteriori ordini dall'ammiraglio Decker. Ora che il computer è perfettamente funzionante, potrete ottenere informazioni riguardo a ciò che è successo durante la battaglia e ai possibili scopi della missione. Consultando il Computer sotto "subsystem", chiedete informazioni riguardo al sistema di comunicazioni: vi dirà che l'antenna della nave è stata danneggiata, bisogna quindi sostituire due moduli TCS che si sono fusi durante la battaglia. I moduli danneggiati sono l'EC2001 e l'EC2010. Andate di nuovo al Deck 2, nel magazzino di componenti elettronici; cliccando sulla scatola ottagonale blu sulla destra prendete il modulo EC2010, per recuperare l'altro dovete andare al Deck 3, nella stanza di ricreazione. Una volta arrivati staccate i fili del congegno di realtà virtuale, rimuovete sempre dal congegno VR la CPU del sistema, e una volta nell'inventario apritela. Ora che avete i due moduli, andate al Deck 6, entrate nel magazzino sulla sinistra e prendete dal pavimento il coltellino "svizzero"(altro oggetto utilissimo); andate poi nella stanza di fronte, che vi dà accesso all'hangar della nave. Dall'armadio sulla destra prendete il casco e la tuta pressurizzata; mettendovi addosso la tuta e poi il casco vi accorgerete della mancanza di una bombola di ossigeno, quindi usate il "multitool" sulla fiamma ossidrica, combinate poi la bombola di ossigeno con la tuta e infilatevi il casco. Usate il pannello di controllo di fronte alla vetrata che dà sull'hangar, depressurizzate sia l'hangar che la camera stagna e aprite tutte e due le porte. Uscite nello spazio a cercare l'antenna una volta raggiunta aprite il pannello posto alla base della parabolica, sostituite quindi i moduli, richiudete il pannello e tornate dentro la nave. Consultate il computer, selezionate il menu "subsystems" e assicuratevi che le comunicazioni siano ristabilite, chiedete poi al computer come trasmettere alla stazione spaziale Erebus. Andate quindi alla sala comunicazioni, sul Deck 2 di fronte al magazzino dei componenti elettronici, e azionate il "TCS Control": selezionate dal menu l'opzione "estabilish a link" e collegatevi alle varie boe per raggiungere la base Erebus. Molte boe appartengono al nemico, nel caso vi collegaste con queste per più di pochi secondi il vostro segnale verrebbe rintracciato con la conseguente fine della partita. Comunque, tra i tanti, un "path" sicuro è il seguente: Lexington-TRB010-TRB291-TRB392-TRB978-TRB166-TRB891-TRB468-TRBO8O-TRB801-EREBUS. Dopo aver stabilito il collegamento tornate al "Main Menu" e selezionate l'opzione 2 "Trasmit Over Link"; a questo punto fatevi una bella conversazione con l'ammiraglio Decker.



L'ammiraglio vi ordinerà di portare la nave fuori dall'orbita del pianeta e di attendere i rinforzi già in viaggio; non dovete assolutamente accettare, altrimenti il gioco termina la missione di vitale importanza sarebbe compromessa entro poco: infatti delle navi nemiche giungeranno in orbita intorno a Persephone precedendo i rinforzi. Durante la conversazione finalmente venite a sapere dello scopo della missione e della presenza sul pianeta di un manufatto alieno di vitale importanza per le sorti della guerra. Vi viene rivelata l'esistenza di un sistema sperimentale di difesa che permette di interfacciare un individuo con il computer della nave: questa è l'unica speranza di vincere da solo un conflitto spaziale. Al termine della comunicazione avete l'accesso ai sistemi di armamento della base, ma dovete trovare l'occorrente per interfacciarvi al computer.

SEZIONE 5: Recupero del sistema sperimentale di difesa.

Andate nell'ultima cabina (sempre nel Deck 2) partendo da sinistra; grazie al codice trovato nella cabina del tenente Falcon potete aprire l'alloggio di Poole. Prendete il modellino dell'astronave sullo scaffale, con il "multitool" smontate il modellino ed esaminatene il sorprendente contenuto. Per prima cosa leggete la lettera di Poole al fratello, vi aiuterà a farvi il quadro della situazione, e ad eliminare qualsiasi dubbio riguardo al fatto che Poole sia una spia o no. Azionate la piccola ricetrasmittente: ora sapete che Poole ha piazzato una bomba sulla nave. Niente panico, andate alla sala riunioni e recatevi di fronte alla bacheca dove è esposto il modellino della Lexington, usate la chiave blu trovata all'interno del modellino nella camera di Poole per aprire la bacheca, prendete il modellino della Lexington e sempre con il "multitool" apritela. Aprite la bomba e disinnescatela. Ora che anche il pericolo della bomba è scongiurato, avete tutto il tempo per cercare il sistema di difesa sperimentale. Entrate sempre nel Deck 2 nell'alloggio di Dahl: qui dovrete aprire la cassaforte dove è contenuto ciò che state cercando, azionate lo strano cannocchiale trovato nella cabina di Poole, guardateci dentro e selezionate la retina chiamata "Miracle Dark"; usate poi il cannocchiale sui sensori ottici della cassaforte, in questo modo si aprirà. Prendete tutti gli oggetti all'interno della cassaforte, leggete la documentazione, combinate poi l'ampolla con la siringa ipodermica, usate la siringa su di voi: ora siete contaminato dal virus nanotecnologico, che vi permetterà di usare il sistema di difesa della nave. Prendete l'ascensore e andate al ponte comandi; una volta sul ponte dirigetevi sul lato destro della sala, collegate il cavo alla maschera poi mettetevela in faccia; collegate la maschera che avete addosso alla "tactical console" di fronte a voi, poi cliccate sulla "tactical console". La prima fase di inizializzazione del sistema è terminata, ma per rendere operativo il sistema dovete armare i droni da combattimento della nave: il programma da inserire è 1,8,0. Prendete l'ascensore e andate alla "Weapon Bays", entrate in una delle tre sale e usate la console dei comandi; attraverso i comandi della console selezionate ciascun drone: per ogni drone selezionato inserite il programma 1,8,0, poi attivate il testo "Load" per caricali sulla rampa di lancio. Ora che avete attivato tutti i droni tornate al ponte comandi e ricollegatevi al computer. Ora siete in grado di gestire direttamente il sistema di difesa della nave, ma prima di poterlo usare realmente, dovrete completare una serie di otto missioni di addestramento. In pratica questo è un sotto-gioco dove in tempo reale dovete comandare una serie di navicelle da combattimento. Le missioni non sono troppo difficili e con un po' di pratica non dovreste avere problemi a superarle, comunque la tattica migliore consiste nel tenere i droni divisi in squadriglie da 3 o 4. È poi molto importante rallentare il tempo dell'azione nelle fasi di combattimento in modo da avere sempre sotto controllo la situazione; tenete a mente che i droni possono essere riparati, fate in modo di avere meno perdite possibili. Una volta superati gli otto livelli di addestramento, dopo non troppo tempo il computer vi avviserà dell'imminente attacco: collegatevi un'ultima volta alla console e cercate di vincere. E' fondamentale non avere più di due perdite durante questo attacco altrimenti l'esito del gioco potrebbe essere compromesso.

SEZIONE 6: Il Planetary Lander

Uscite dal ponte comandi, consultate il computer sotto "general inquiry", e chiedete informazioni riguardo alla Jericho e al Planetary Lander. Il computer vi dirà come fare per chiamare dall'astronave scientifica Jericho lo shuttle per atterrare sul pianeta Persephone; vi dirà anche il codice da inserire nel sistema di comunicazione della nave per abilitare il comando a distanza dello shuttle: "jacob's ladder". Andate quindi al Deck 2, nella sala comunicazioni, e usate di nuovo il "T.C.S. control"; stabilite il collegamento con la Jericho, come avete fatto in precedenza con la stazione spaziale Erebus. Dopo aver selezionato "Estabilish a Link" dal menu generale del sistema di comunicazioni, digitate il codice "jacob's ladder" e selezionate il "flight plan Bravo". Scendete ora nel Deck 6, mettetevi alla console della camera stagna dell'hangar della nave e premete il tasto che attiva l'homing Beacon: godetevi quindi la bella scena animata. Dopo aver chiuso il portellone e pressurizzato l'hangar, salite sullo shuttle, recatevi nella cabina centrale della navicella e aprite uno qualsiasi dei portelli

sul muro, prendete una bombola di ossigeno e combinatela con la tuta pressurizzata. Tornati alla console della camera stagna infilatevi casco e tuta, depressurizzate l'hangar e aprite il portellone. Entrate di nuovo nello shuttle, ora teoricamente potete decollare, visto che il portello della Lexington è aperto; andate quindi nella cabina di pilotaggio. Attivati i comandi della nave per scoprire che sono inutilizzabili, perché ancora dipendenti dal computer della Jericho, non vi resta che spegnere il sistema dello shuttle e reinizializzarlo: in questo modo potrete finalmente scendere sul pianeta. Dopo che avrete svolto questa operazione, sicuramente il computer della Lexington vi avviserà di un nuovo imminente attacco; toglietevi dalla testa di fuggire con lo shuttle: al momento infatti è inutilizzabile, dovrete quindi combattere di nuovo. Tornate al ponte comandi e ricollegatevi al sistema di difesa, il numero di droni che avete a disposizione dipende dalle perdite avute nell'attacco precedente: potete sperare di vincere con un minimo di otto droni.

SEZIONE 7: Atterraggio su Persephone

Dopo aver sconfitto definitivamente la flotta dell'UN potete finalmente partire: rimettetevi la tuta, aprite la porta dell'hangar ed entrate nello shuttle. Frugate negli scomparti della prima cabina, troverete del cavo, un arpione, una bomboletta di gas, e una sorta di lanciamissili; andate poi alla cabina di pilotaggio e usate il "Flight Control". Ripresi dall'atterraggio di fortuna raccogliete un'altra bombola di ossigeno, combinatela con la fiamma ossidrica vuota e la bombola di acetilene: ora avete di nuovo un preziosissimo strumento. Appena usciti raccogliete due o tre frammenti di metallo sparsi sul terreno, proseguite poi nella prima valle sulla destra (per aiutarvi consultate la mappa). Salite sul muro di ghiaccio sotto la torre aliena, scaldate con la fiamma ossidrica il ghiaccio, poi inseriteci la bomba antimateria che avete ancora con voi. Aprite la bomba incastonata nel ghiaccio e regolate il Timer su 10 minuti, poi vi conviene scappare. Dopo l'esplosione tornate nella valle, entrate nel tunnel apertosi e proseguite nella caverna; combinate il cavo che possedete con l'arpione, e inserite la bomboletta di gas nel lanciamissili. Combinate poi il lanciamissili con l'arpione e dopo averlo caricato sparatelo sul ponte che vedete in lontananza: grazie al cavo attraversate il baratro. Dirigetevi nella caverna a nord, andate a guardare nella fossa al centro della stanza e prendete i due bastoncini blu e giallo. Tornate indietro e dirigetevi nella caverna ad ovest, per prendere il cubo inserite il bastoncino blu nel foro. Ripetete la stessa operazione nella caverna ad est per prendere il tetraedro giallo; tornate nella caverna a nord ed inserite negli appositi fori i due cristalli. Accendete la fiamma ossidrica e sciogliete il cubo e il tetraedro, uscite dalla caverna e andate a sud, recuperate il cilindro arancione posto nella caverna a sud e tornate indietro. Gettate il cilindro nel miscuglio verde, poi dopo aver aspettato un attimo buttateci anche i frammenti di metallo recuperati dopo l'atterraggio, dopo di che godetevi lo spettacolo...

SEZIONE 8: La Terra

Dopo aver effettuato il salto iperspaziale, vi ritrovate su un pianeta che scoprirete ben presto essere la vostra amata Terra nel futuro. Niente panico, per proseguire con l'avventura dovrete dirigervi verso la torre nera che scorgete all'orizzonte. Prima di tutto dovete aprire la porta semi-scassinata all'interno dell'edificio in cui vi siete materializzati: azionate la fiamma ossidrica per l'ennesima volta e tagliate uno dei pezzi di metallo sparsi intorno. Utilizzando la sbarra di metallo che avete ottenuto sulla porta, apritela ed entrate nella stanzetta; raccogliete uno dei dischi di metallo sulla destra e azionate le due leve poste sul pannello sul muro di fronte a voi. Uscite fuori, voltate lo sguardo verso la torre nera all'orizzonte, mettete il disco sulla rotaia e saliteci sopra. Alcune volte il disco non parte, tornate allora nella stanzetta e reinserite su ON la leva in basso, poi di corsa risalite sul disco. Una volta arrivati alla base della torre, dirigetevi verso il tank ed entrateci; una volta dentro, voltate lo sguardo a sinistra ed azionate la levetta rossa sulla plancia del pilota. Ora il tank è acceso, rivolgete lo sguardo a destra e usate il monitor del cannoniere raffigurante un mirino. Uscite dal tank ed entrate nel buco scavato dalla cannonata. Il trucco per non perdersi nel labirinto è più semplice di quanto ci si immagini: dovete seguire la direzione in cui vanno i robot, in questo modo presto raggiungerete una stanza con due portali luminosi. Entrate in uno dei due portali, dopo di che di fronte alla porta in legno raccogliete la coppa e bevetene il contenuto, prendete la chiave che ha smesso di brillare ed usatela per aprire la porta. Parlate con le intelligenze artificiali.... al termine di una lunga conversazione vi proporranno una missione: è inutile dire che dovete accettare.

La griglia

In questa simulazione dovete mettere in salvo i quattro quadratini che vivono sulla griglia; interrogandoli scoprirete che loro si aspettano, lungo il percorso, di incontrare un portale che li farà uscire da questo mondo. Il fatto è che non sanno né quando né dove questo portale si materializzerà. Scorrendo in avanti e indietro lungo la griglia, andrete avanti e indietro nel tempo di questo mondo bidimensionale; andate allora in fondo alla griglia e interrogate di nuovo i quadratini. Fatevi dire cosa è andato storto e dove hanno visto aprirsi il portale: il luogo e il tempo esatti, dopo di che tornate indietro nel tempo e avvisate i quadratini della posizione esatta in cui si aprirà la porta. Tornate all'ultima griglia e interrogate i due quadratini rimasti: vi daranno informazioni aggiuntive sul luogo in cui si materializzerà la porta; tornate allora indietro appena prima del momento in cui la porta si materializzerà e avvisate i quadratini.

SEZIONE 9: Finale

Dopo aver risolto il puzzle temporale conversate ancora con le intelligenze artificiali, che vi esporranno per filo e per segno il loro piano. Vi ritrovate nell'infermeria dell'astronave: di fronte a voi la bella Patricia Charbonneu vi minaccia con una pistola, vi crede una spia dell'UN; starà a voi durante il dialogo convincerla della vostra innocenza. Cercate di distrarla, soprattutto insistete per parlare col comandante; al termine del dialogo, prendete, stando attenti di non essere osservati, il telecomando sul lettino. Usate il telecomando e digitate il codice 911, che a suo tempo avevate annotato. Ora che vi trovate nel ponte comandi, dovete convincere il comandate della verità di ciò che dite; in realtà non sarà affatto difficile. Per terminare il gioco dovrete sconfiggere per l'ultima volta, o meglio per la prima visto che siete tornati indietro nel tempo, la flotta dell'UN. Poi godetevi il gran finale.

Francesco Pepe

PRIMA PARTE

THE 11th HOUR

La casa maledetta di Henry Stauf ha imprudentemente spalancato le sue porte di fronte alla indomita redazione di Kappa, che naturalmente è riuscita ad averne ragione. Ora tocca a voi dimostrare il vostro coraggio e la vostra abilità uscendo indenni dalla casa degli orrori più famosa del mondo. Naturalmente prima che scocchi l'undicesima ora...

La struttura di gioco di The 11th hour è piuttosto diversa da quella di una comune avventura, dal momento che per arrivare alla fine richiede la soluzione di rompicapo di tipo classico, la soluzione di indovinelli e il successo in una serie di giochi in cui vi troverete direttamente impegnati contro il computer.
La soluzione degli enigmi apre nuove stanze della casa, prima inaccessibili, o rende esaminabili gli oggetti contenuti in una camera appena aperta; la soluzione degli indovinelli fornisce spezzoni di filmato che aiutano a ricostruire il filo conduttore della storia che state vivendo; i giochi contro il computer possono fare l'una o l'altra cosa, e sono generalmente posti al termine di una fase di gioco piuttosto importante.

I movimenti per la casa sono moderatamente liberi (con la limitazione delle porte chiuse o aperte), e l'ordine con cui risolvere i giochi non è sempre vincolato dal momento che la risoluzione di più indovinelli consente l'apertura di più stanze nuove contemporaneamente; pertanto forniremo di seguito la soluzione degli enigmi, lasciando a voi la libertà di affrontarli come meglio credete.

I PASSAGGI SEGRETI DI CASA STAUF

Alcuni oggetti nella casa di Stauf nascondono dei passaggi segreti; questi si svelano in seguito alla soluzione degli enigmi che attivano l'accesso alle stanze verso cui sono diretti.
Ne riportiamo l'elenco con tra parentesi il luogo dove sono posti, e di seguito la destinazione.
La parete destra della Doll Room conduce alla Nursery, ma si attiva solo ad un certo momento del gioco.

I ROMPICAPO

In questo paragrafo trovate le regole di gioco e la soluzione degli enigmi da giocare da soli; tra parentesi è riportata la stanza dove li potete trovare.

Orologio a pendolo	**(Foyer, a sinistra delle scale)**	**porta alla Gallery**
Quadro con foresta	**(Gallery, opposto al pianoforte)**	**riporta al Foyer**
Busto appeso alla parete	**(Library, dietro il mappamondo)**	**porta alla Chapel**
Porta di servizio	**(Dutton Room, a sinistra)**	**porta alla Chapel**
Confessionale	**(Chapel, alla destra dell'altare)**	**riporta alla Dutton Room**

1 I cavalli da scambiare (Foyer, a sinistra delle scale)

Scopo del rompicapo è semplicemente scambiare tra loro le posizioni dei cavalli neri con quelli bianchi, ma la limitatezza della scacchiera rende l'enigma molto più complesso di quanto non sembri. Un bell'avvio di gioco tranquillo, non c'è che dire.
La sequenza delle mosse da fare è data di seguito, facendo riferimento allo schema di figura 1; la prima coordinata indica il pezzo da muovere, la seconda la casella di destinazione da raggiungere. I numeri in neretto indicano che i cavalli hanno raggiunto la loro destinazione ultima.

C 1-B 3 / B 3-D 2 / A 1-B 3 / D 2-B 1 / B 3-C 1 / C 2-A 1 / A 1-B 3 / B 3-D 2
B 4-C 2 / C 2-A 1 / A 1-B 3 / B 1-C 3 / D 2-B 1 / B 3-D 2 / C 2-B 3 / B 3-A 1
A 1-C 2 / **C 2-B 4** / D 2-B 3 / B 1-D 2 / C 3-B 1 / **B 3-C 1** / D 2-B 3 / B 3-A 1
B 1-D 2 / D 2-B 3 / A 1-C 2 / B 3-A 1 / C 1-B 3 / B 3-D 2 / D 2-B 1 / A 1-B 3
C 2-A 1 / B 3-D 2 / A 1-B 3 / B 3-C 1 / D 2-B 3 / C 1-D 2 / B 3-A 1 / **A 1-C 2**
D 2-B 3 / **B 3-A 1**.

2 I libri da riordinare (Library, sugli scaffali accanto alla porta)

Il secondo enigma per fortuna non è complesso quanto il primo; dovete ordinare una serie di otto libri sul loro scaffale mettendo quelli con la copertina rossa a destra e quelli con la copertina verde a sinistra. Può essere selezionata per lo spostamento solo una coppia di libri adiacenti e dovrete impiegare solo quattro mosse per riuscire nella vostra impresa. Ogni coppia di libri che prendete si trasferirà automaticamente nello spazio vuoto disponibile sullo scaffale.
Numerando i libri da 1 a 8 partendo da sinistra, per risolvere l'enigma dovete spostare le seguenti coppie di volumi:

2-3 / 3-4 / 6-7 / 1-2.

3 Il registratore di cassa (Dutton Room, a destra del letto)

In questo frangente ci troviamo di fronte ad un vecchissimo registratore di cassa con sedici tasti numerati a caso e un indicatore del totale che indica il numero 162; scopo dell'enigma è ripartire questo valore in due metà, schiacciando i tasti del registratore in maniera perfettamente simmetrica rispetto al centro.
Numerando i tasti del registratore partendo da sinistra e dall'alto per risolvere l'enigma dovete schiacciare i tasti:

10 - 15 - 11 - 14 - 12 - 13

4 Lo specchio frantumato (Knox Room, accanto alla porta d'ingresso)

Si tratta di una variante del gioco del quindici resa più complicata dal fatto che la scacchiera ha dimensioni di sole cinque per due caselle. Lo scopo dell'enigma è di ricomporre l'immagine precisa dello specchio infranto, senza farsi ingannare dai riflessi della luce della vostra torcia. Questo enigma è diverso ogni volta, dal momento che i pezzi vengono sempre mescolati a caso.

5 I ragni e le uova (Bathroom, in terra dietro la vasca)

L'obiettivo da raggiungere è di scambiare tra loro di posto i ragni bianchi con quelli rossi, perché vadano sulle uova del loro colore. Il problema è che bisogna riuscirci in solo sette turni di movimento; un turno si considera scaduto quando si passa a muovere un ragno diverso. Per riuscire nell'impresa occorre disporre i primi tre ragni in modo da far muovere l'ultimo continuativamente senza cambiarlo mai.
Numeriamo i ragni partendo come sempre dall'alto a sinistra: troveremo quindi rosso uno (R1), rosso due (R2), bianco uno (B1) e bianco due (B2); per gli spostamenti i ragni possono andare rispettivamente alla loro sinistra (sin.) o alla destra (dx).
La lista delle mosse è:

B1 = sin. / R1 = 2 sin. / R2 = 3 sin. / B2 = 4 sin.

B1 = 3 sin. / R1 = 2 sin. / R2 = sin.

6 Le palle da biliardo (Game Room, sul tavolo da biliardo)

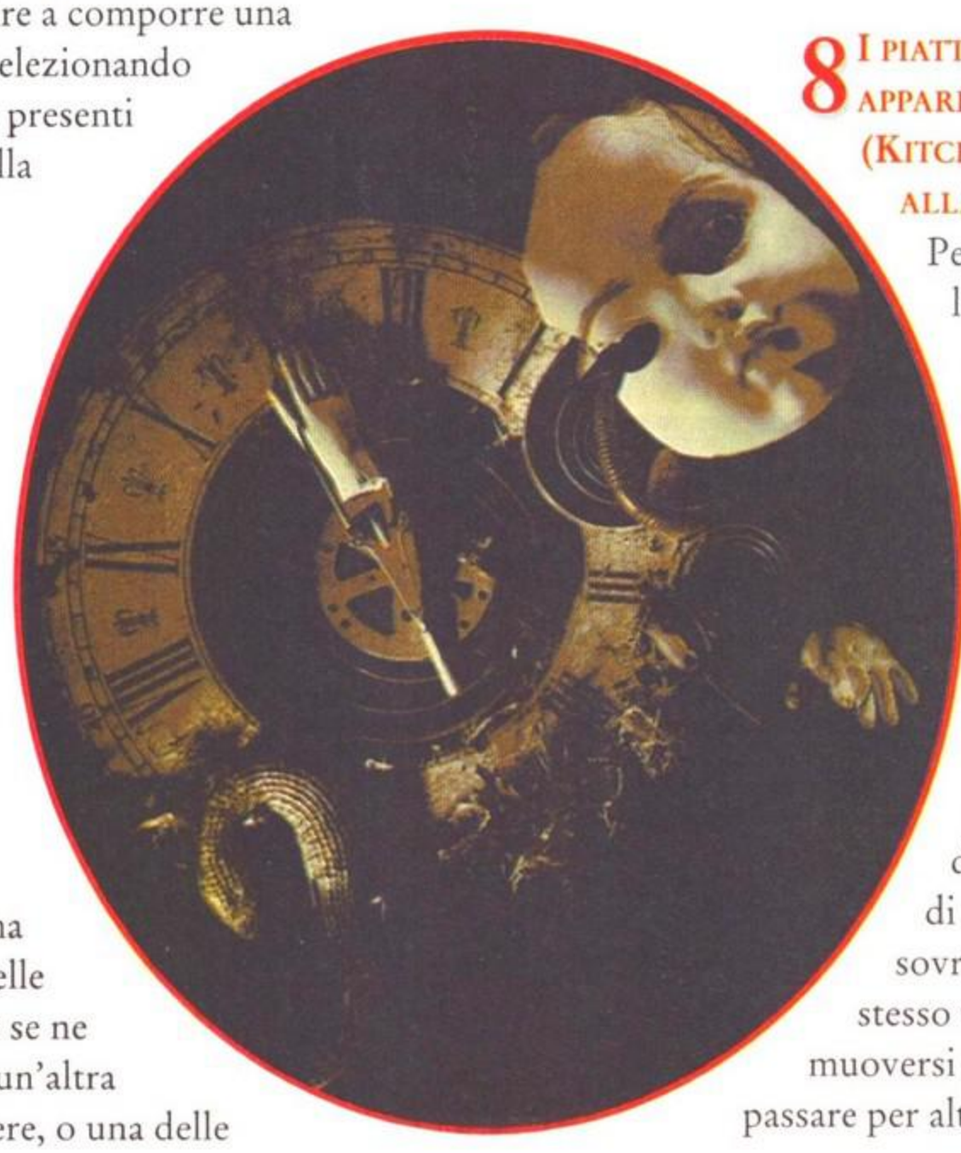
Scopo del puzzle è di selezionare tutte le palle da biliardo in sequenza, numerandole da uno a nove. Ogni palla però permette di passare solo ad alcune delle successive, secondo uno schema predefinito e invariabile, rendendo unica la sequenza valida per poter accedere a tutte le palle. Per ottenere la soluzione considerate le palle come se fossero numerate da 1 a 9 partendo dalla prima a sinistra in alto e scendendo in diagonale a destra verso il basso; con questo schema in mente premete la sequenza riportata qui sotto:

6 - 8 - 9 - 5 - 7 - 4 - 1 - 2 - 3

7 La piramide di lettere (Burden Room, sul tavolino in fondo a destra)

Bisogna riuscire a comporre una lunga parola selezionando tutte le lettere presenti sulla faccia della piramide; purtroppo le lettere non possono essere selezionate a piacere, ma seguendo un preciso percorso dipendente dall'ultima scelta fatta. Dopo aver selezionato una delle lettere nelle caselle esterne se ne può scegliere un'altra esterna a piacere, o una delle interne confinanti; le lettere interne permettono invece di passare solo a caselle adiacenti. Completata la prima piramide se ne mostrerà una seconda, da risolvere allo stesso modo. Le parole da ottenere sono **Unintentionally** e **Straightforward.**
Per riuscirci correttamente, numerando da uno a quindici le caselle della piramide partendo dall'alto, l'ordine delle lettere da selezionare nei due casi è:

15 - 14 - 4 - 2 - 10 - 3 - 8 - 12 - 13 - 9 - 6 - 1 - 7 - 11
6 - 9 - 14 - 4 - 2 - 5 - 8 - 13 - 15 - 10 - 1 - 3 - 11 - 7 - 12



8 I piatti da apparecchiare (Kitchen, in fondo alla stanza)

Per risolvere l'enigma è sufficiente disporre i piatti tutti in corrispondenza dei vertici del pentacolo disegnato sulla tavola. È necessario però sapere che non ci devono essere più di due piatti sovrapposti sullo stesso vertice, e che per muoversi ogni piatto deve passare per altri due piatti (singoli o doppi) senza contare i posti vuoti, fermandosi sul terzo.
Numerando da uno a dieci le posizioni disponibili sulla tavola, in senso orario partendo dal vertice in alto, la combinazione di mosse da fare (posizione iniziale - posizione finale) è:

6 - 3 / 8 - 1 / 4 - 9 / 10 - 7 / 2 - 5

9 Il cubo di dadi (Temple Room, sulle mensole a sinistra del letto)

Qui le cose cominciano a farsi davvero complicate. Scopo del puzzle è di riuscire a portarsi all'estremo opposto del cubo, muovendosi lungo le varie facce dei dadi. Ad ogni numero corrisponde un particolare movimento nelle otto possibili direzioni selezionabili, e saremo noi a determinare quale sarà il movimento da attribuire ad un dato numero, quando ci passeremo sopra la prima volta; dopodiché si ripeterà automaticamente. Riuscire a programmare il percorso corretto per arrivare a destinazione è un'impresa piuttosto complessa. Partendo dalla casella con il numero 4 immediatamente a destra della posizione di partenza del gioco attribuite i seguenti spostamenti ai numeri per arrivare a destinazione:

4 = destra
1 = avanti a destra
3 = indietro a destra
6 = avanti a sinistra
2 = avanti

10 La scatola dei gioielli (Heine Room, sul comodino)

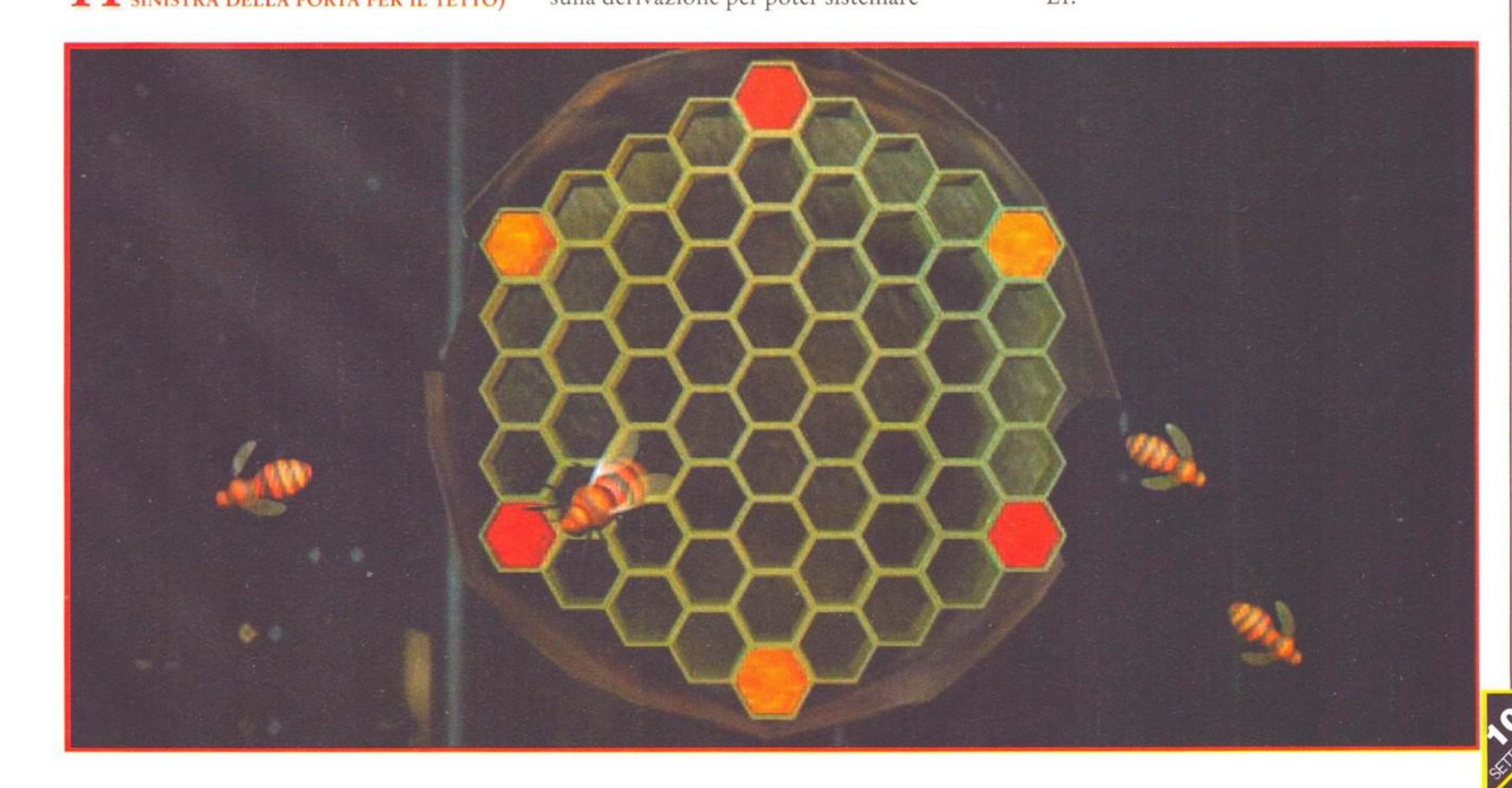
Eccoci davanti ad un puzzle veramente drammatico !
Bisogna sistemare i gioielli in modo che combacino tutti lungo i cristalli dello stesso colore; sembrerebbe facile, fino a che non vi accorgerete che l'ultimo gioiello non combacerà mai.
Numerate da uno a sei i gioielli in senso orario partendo dal primo in alto. La soluzione del puzzle è una sola, e si raggiunge con i seguenti spostamenti: portate il gioiello 2 nella posizione 1 e ruotatelo fino a che non avrete i colori blu in basso a sinistra, e verde in basso a destra. Adesso portate il gioiello 6 in posizione 2 e ruotatelo fino a far combaciare i colori con il gioiello 1 che avete appena sistemato; procedendo sempre con questo criterio spostate il gioiello 5 in posizione 3. A questo punto vi basterà far ruotare i restanti gioielli facendo combaciare il colore di contatto con la pietra precedente, per riuscire a terminare vittoriosamente questo perfido puzzle.

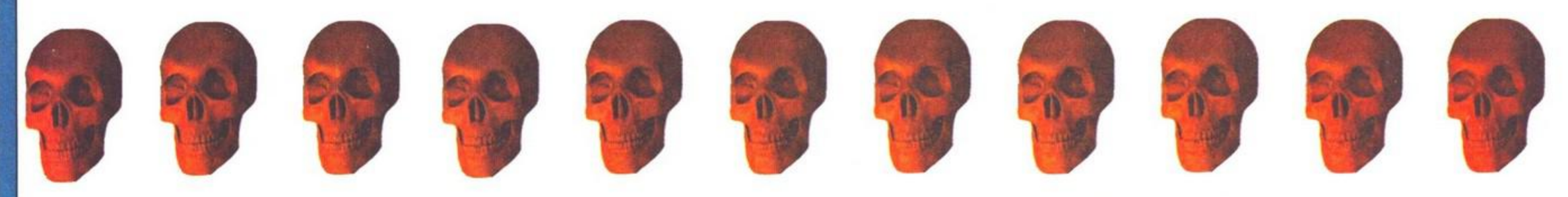
11 Il trenino elettrico (Attic, a sinistra della porta per il tetto)

Lo scopo ultimo dell'enigma è di comporre la parola Stauf sul binario morto a destra; purtroppo la vostra locomotiva può spostare solo una lettera alla volta e non può scavalcare le lettere parcheggiate, preparatevi quindi ad un lungo andirivieni per i binari.
Il trenino si comanda con il controllo verde, mentre gli scambi si azionano direttamente dai binari.
Cominciate portando la F sulla derivazione in basso del binario, poi portate nella stessa posizione anche la A, la U e la S. Lasciate la T sul binario principale e riportatele davanti le altre lettere esclusa la F; quest'ultima ora potrà essere spinta fino in fondo al binario morto, nella sua corretta posizione definitiva. Passando dalla derivazione andate a riprendere la A (sarà la prima lettera del gruppo sul binario principale) e portatela davanti alla F, poi trasportate tutte le altre lettere sulla derivazione dove formeranno la sigla TSU. Ora, passando dal binario principale andate a spostare la A, poi tornate a recuperare la T e la S, riportandole davanti alla A, in modo da poter parcheggiare la U davanti alla F.
A questo punto basta riportare la T e la S sulla derivazione per poter sistemare definitivamente la A, e poi tirare una alla volta prima la T e poi la S sui binari liberi per completare la parola Stauf. Ciuff-ciuff... Fiuùùùù....

12 I mobili da spostare (Music Room, sul caminetto)

Ecco un altro puzzle complicato: lo scopo è di portare il pianoforte fuori dalla scacchiera, spostando gli altri mobili per fargli posto. Tenete presente che la chiave del gioco sono i divanetti da due posti che vanno portati in cima alla scacchiera per non intralciare il pianoforte. Per poter leggere la soluzione numerate la scacchiera per il lungo da A ad E, e per il largo da 1 a 4, partendo dalla prima casella in alto a sinistra e seguite questo elenco di spostamenti:
C1 - A1 - B1 (in basso) - A2 - B3 - B2 (in alto) - C2 - E3 - E4 - D3 - E3 (in alto) - E1 - E2 (a destra)
D2 - D3 - E2 - D2 (in basso) - B2 - A2 - B2 (a destra) - A1 - C1 - B1 (in alto) - C2 - B3 - A3 - C3
B3 (in basso) - A4 - C4 - B4 (in alto) - D3 - D4 (in alto) - E3 - E2 - E1 - E3 - E2 (a destra) - C1 - C3 C4 - C2 - C3 (a sinistra) - D3 - E4 - E3 (a destra) - E1.





13 GLI ALFIERI (DOLL ROOM, SULLA SCRIVANIA)
Lo scopo del puzzle è di scambiare di posto tra loro gli alfieri bianchi con quelli neri senza metterli mai sotto scacco. Numerate i bordi della scacchiera da 1 a 5 (partendo dall'alfiere nero in basso e andando a destra) e da A a D (partendo dalla casella sopra l'alfiere nero più in alto). Ora, partendo dall'alfiere bianco in alto (B5), seguite le mosse riportate qui sotto:
B5 - C4 / D1 - A4 / B1 - C2 / C4 - A2 / A4 - B5 / C2 - A4 / B5 - D3 / A4 - B5 / A2 - B3 / B3 - D1
D3 - B1 / B5 - D3 / D5 - B3 / B3 - A4 / B1 - A2 / A2 - D5 / D3 - C4 / A4 - C2 / C2 - B1 / C4 - B5

GLI INDOVINELLI

Per la casa di Stauf sono sparsi numerosissimi oggetti, distribuiti nelle varie stanze; periodicamente vi verranno posti degli indovinelli che hanno come soluzione uno degli oggetti in questione, che voi dovrete trovare e selezionare. In questo modo otterrete gli spezzoni filmati che vi narrano la storia in cui vi trovate coinvolti e libererete l'accesso a zone della casa prima vietate. Gli indovinelli vanno risolti in sequenza, e sono strutturati con giochi di parole e doppi sensi.

1 "WINTER COAT WORN FOR A MIXER."
Winter coat è l'anagramma di Tonic Water (= acqua tonica); la bottiglia cercata si trova sul camino nella Library.

2 "ROLLING ROCK, BOTTLE CAP."
Rock è l'anagramma di cork (=sughero); l'oggetto in questione è il tappo (= bottle cap, il cappello della bottiglia) dello spumante che si trova per terra nella Dutton Room.

3 "ARTSY, EXCITED LECHER."
Artsy è l'anagramma di Satyr; il satiro è raffigurato su uno dei quadri della Gallery.

4 "A HEART ATTACK COULD PUT YOU INTO THE GROUND."
Heart è l'anagramma di Earth (= Terra), e il senso dell'indovinello è giocato sul fatto che un Earth attack (= un terremoto) può uccidere, così come un Heart attack (un attacco di cuore); l'oggetto da trovare è il mappamondo che si trova nella Library.

5 "BATTLEGROUND."
Battle è l'anagramma di Tablet (= tavoletta) mentre ground sta per "inciso"; si tratta del piccolo sigillo che si trova sul tavolo del Laboratory, davanti al grosso flacone verde.

6 "BARS DETER CUCKOO BIRD."
Bisogna trovare il Cuckoo Bird (= l'uccello Cucù), ma non in un orologio; scopo della ricerca è l'uccellino raffigurato in basso a destra sul quadro di fronte al pendolo nel Foyer.

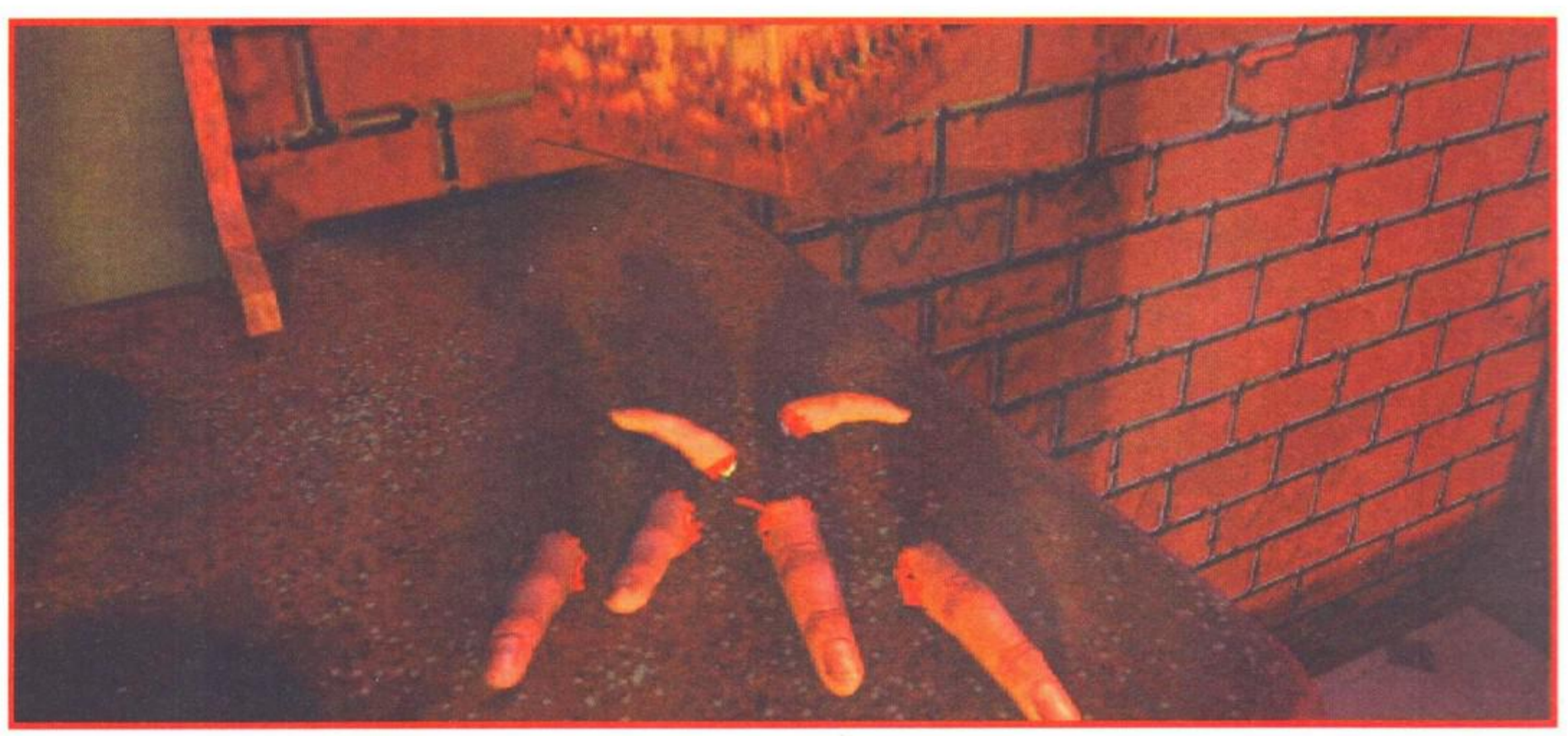
7 "MODERN ART FLUORISHES UNDER THE SUN."
Il sun (= sole) che fiorisce è il girasole raffigurato su una tela della Gallery; l'oggetto cercato è il quadro di arte moderna che si trova appoggiato sotto. Risolvendo questo indovinello si accede al gioco nascosto nel quadro; quando lo avrete vinto potrete visionare tutta la storia completa ricavata dai frammenti che avete raccolto fino ad ora.

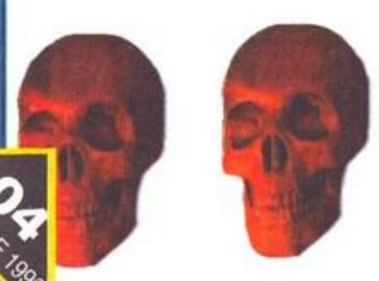
8 "SKEDADDLED."
Sked è l'anagramma di desk (= tavolo, scrivania), addled sta per "in disordine"; l'oggetto da trovare è lo scrittoio alla destra del camino nella Library.

9 "PART OF THE BODY EXAMINED IN DOCTOR'S OFFICE."
È un gioco di parole: il body (= corpo) del Doctor's Office indica la parte centrale di queste due parole, e cioè Torso; pertanto la chiave è il busto che trovate rovesciato a terra nella Gallery.

10 "LIBATION FOR AN AFFECTIONATE PUPPY CALLED SOUNDER."
Il puppy in questione è il tappo della bottiglia di Champagne, quindi l'oggetto è ancora una volta la bottiglia che si trova nella Dutton Room.

11 "ANIMAL SULLIED STREET."
La chiave è "street" (= strada) che nasconde la parola anagrammata "Setter"; l'oggetto da trovare pertanto è il terzo cane a destra nel quadro che si trova nella Game Room sulla parete accanto alla porta di ingresso.





12 **"JFCR VX QCTF, ZAY RM UMY KCYTD. E DCGF DCURB KEYD KDETD YM WMAUY, ZAY DCGF UM TJMYTD. E DCGF UM IFLB CUR XFY E JAU. EQ KF KFJF JFICYFR XHA'R ZF YDF BMU MQ VX BMU."**

Si tratta di un messaggio in codice a cui ad una delle lettere scritte ne corrisponde in realtà un'altra: le chiavi più facili da trovare sono le vocali grazie alle quali è poi possibile riuscire ad indovinare le prime parole.

La legenda è: C=A, Z=B, T=C, R=D, F=E, Q=F, L=G, D=H, E=I, I=L, W=M, U=N, M=O, J=R, B=S, Y=T, A=U, G=V, K=W, X=Y.

La frase corretta pertanto è:

"Read my face, but do not watch. I have hands with witch to mount, but have no crotch. I have no legs and yet I run. If we were related you'd be the son of my son."

L'indovinello ha come soluzione la pendola che si trova nel sottoscala del Foyer.

13 **"ZU GOTDY OD MPY NRMY STPIMF. ZU DRVPMF ZRSMD AOGY JRT IQ PT VIY JRT YP YJR HTPIMF."**

La chiave di questo nuovo messaggio in codice è la disposizione delle lettere sulla tastiera del vostro portatile; per ottenere la frase decifrata correttamente basta sostituire le lettere riportate con quelle che sulla tastiera vengono alla loro immediata sinistra o all'altro capo della riga se si trovano sulla prima colonna.

Si ottiene così l'indovinello:

"My first is not bent around. My second means lift her up or cut her to the ground."

La seconda parte del quesito si riferisce al radersi la barba; la soluzione quindi è il rasoio che si trova nel bathroom sul bordo della vasca da bagno.

14 **"FRUIT LOOP ON STOVE."**

Un sinonimo di "stove" (= fornelli) è "range"; loop invece indica la lettera "O". Il gioco di parole si completa mettendo insieme i due termini ed ottenendo la soluzione: Orange.

L'oggetto da trovare è l'arancia rappresentata nel quadro sulla parete sinistra della Dining Room.

15 **"DREAMS AROUND OF ARMING THE REBELS. WHAT OF NOCTURNAL HORSES' SCHEDULES ?"**

Il gioco di parole della seconda parte è nocturnal horses, che deve essere interpretato come night-mare (mare = cavallo è sinonimo di horse), e cioè Incubo. Incubo (o Nightmare) è il titolo del quadro appeso sopra il camino nella Knox Room.

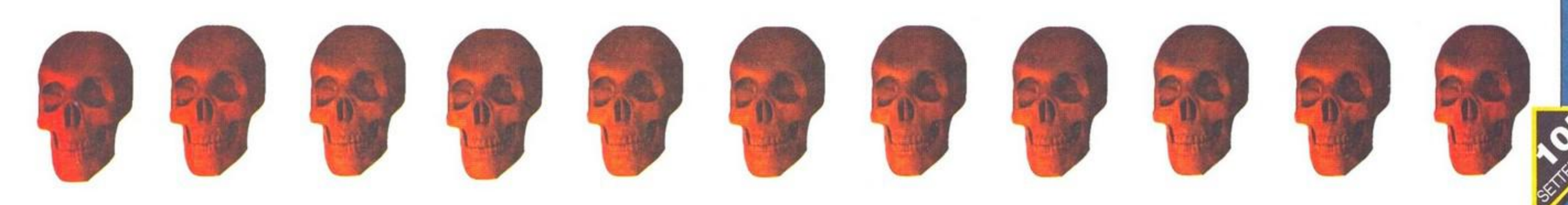
16 **"A DISTANT, ANCIENT CASTLE KEEP, THIS FAMOUS PRINCE A PLACE TO SLEEP. TO SLEEP, PERHANCE TO DREAM, OF AN UPSET TEAGARDEN INDOCHINE."**

I primi tre versi della strofa sono ripresi di pari passo dall'Amleto, e costituiscono la chiave dell'anagramma di "teagarden", che deve essere tradotto in "Great Dane" (= Grande danese... avete capito il gioco di parole?! - Amleto era un re (grande) danese).

Il danese in questione però è il grosso cane raffigurato nella tela alla sinistra del camino nella Library.

(continua)

Antonio Perna



NEWS

a cura di Fabrizio Farenga

AMIGA E' VISCORP!

Viscorp è ormai ufficialmente il nuovo proprietario di Amiga Technologies, e come tale è diventata il nuovo punto di riferimento per tutti coloro che utilizzano un computer Amiga nel mondo. A causa del susseguirsi di voci più o meno contraddittorie e completamente non ufficiali, sui futuri piani di sviluppo per la tecnologia Amiga, il vicepresidente della Viscorp, Carl Sessenrath, ha deciso di emettere un comunicato ufficiale che chiarisca le intenzioni della compagnia.
Nei mesi che seguono, Viscorp migliorerà in maniera sostanziale l'architettura Amiga, sia per quel che riguarda l'hardware, sia per quel che riguarda il sistema operativo (AmigaOS). Questi miglioramenti non saranno orientati esclusivamente al decoder per la TV interattiva in fase di realizzazione, ma anche per futuri computer Amiga. Infatti uno degli obbiettivi primari di Viscorp è quello di sviluppare, produrre, lanciare sul mercato e vendere computer della linea Amiga.
Molti degli obbiettivi prefissati, per il loro raggiungimento richiedono una profonda conoscenza del mercato e delle tecnologie; per questo motivo Viscorp ha deciso di costituire ufficialmente l'Architectural Design Group, che consiste in un piccolo numero di esperti Amiga altamente qualificati.
Contemporaneamente verranno vagliati e archiviati tutti i suggerimenti e le idee proposte dagli utenti Amiga sparsi per il mondo.
Ci saranno comunque delle situazioni per le quali Viscorp concederà in licenza lo sfruttamento della tecnologia e del marchio Amiga, in particolare a qualificate compagnie i cui piani di sviluppo coincidano con quelli di Viscorp, alle quali potranno essere concessi diritti di sfruttamento e manipolazione delle ROM, dell'hardware e del software di sistema da utilizzare in particolari fasce di mercato. Tutto questo permetterà ad Amiga di espandersi e prepararsi al confronto con i sistemi della prossima decade.

AGA Experience CD 2 (cd.jpg)

E' finalmente disponibile la seconda edizione del CD-ROM "AGA Experience", e come il suo predecessore ci porta 650Mb di software dedicato ai sistemi Amiga dotati di ChipSet AGA (A1200 e A4000). Il CD contiene un certo numero di animazioni, non molte, ma di buona qualità. Circa 100 (cento!) megabyte di demo AGA, tutte ben catalogate, organizzate, e testate per funzionare anche con le configurazioni più avanzate; in caso di problemi è lo stesso sistema che vi suggerisce come aggirarli. Una buona collezione di giochi AGA di pubblico dominio, di cheats, moltissime immagini e tanti slideshow, tutti rigorosamente a 16 milioni di colori. Come immaginabile non mancano numerosissime utility destinate al sistema operativo 3.0, centinaia di icone coloratissime, una serie di suoni e un nutrito gruppo di riviste su disco (in inglese) da leggere e consultare. La presenza di numerose demo di giochi commerciali (Pinball Prelude, Capital Punishment, Gloom Deluxe...) non fa che aumentare il valore di un CD-ROM sicuramente consigliatissimo per tutti gli amighisti più incalliti che non abbiano a disposizione un collegamento con Internet.

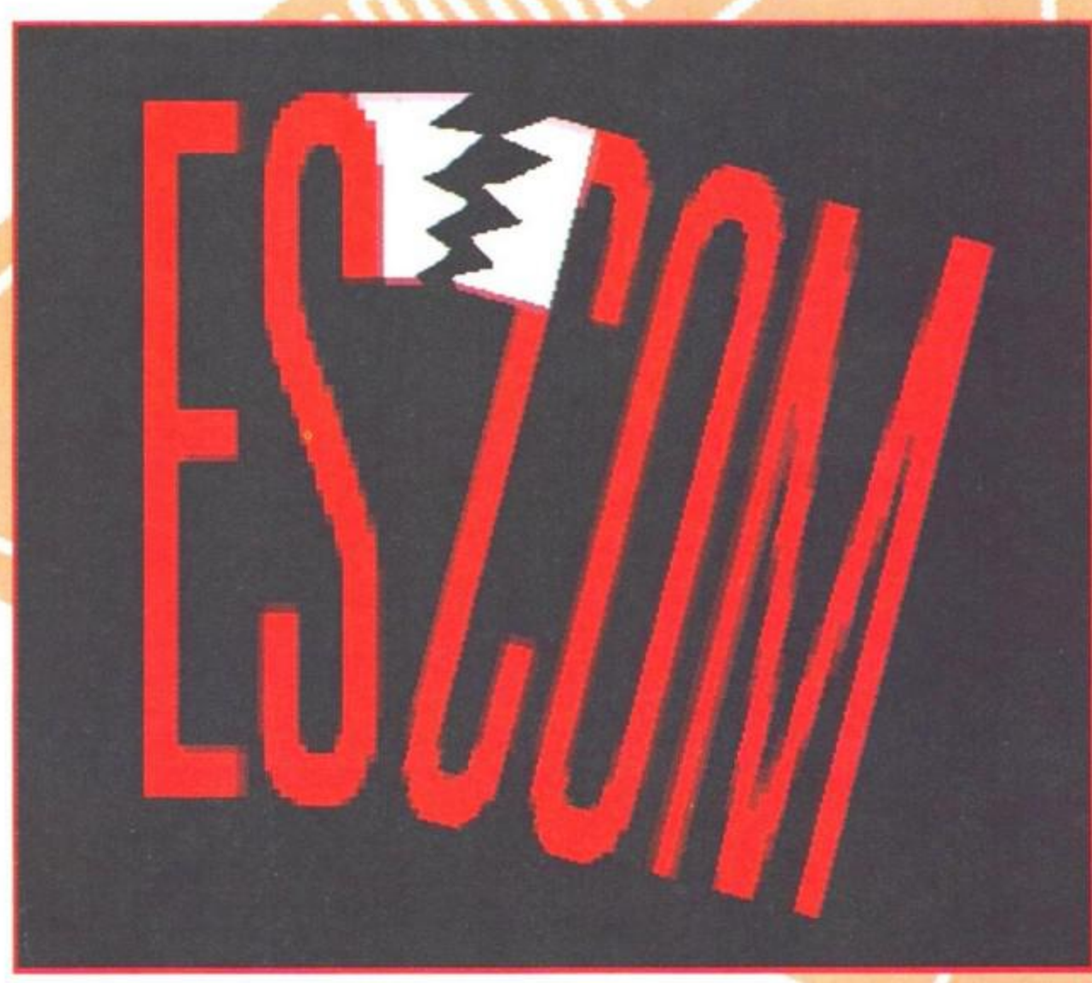
Escom in crisi

La ESCOM, la società tedesca che possedeva Amiga Technologies, è in grave crisi. Per proteggersi dai creditori ha presentato la richiesta di operare in amministrazione controllata. Grazie a questo potrà far fronte alle richieste di pagamento con una relativa tranquillità. La stessa ESCOM stima che nell'ultimo anno ha accumulato perdite per oltre 117 milioni di dollari, a causa delle difficoltà incontrate in Europa sul mercato dei PC, dovute all'agguerritissima concorrenza dei produttori off-shore e degli importatori / assemblatori "cantinari". Una notevole parte delle perdite è anche dovuta all'acquisizione di oltre 200 punti vendita britannici, che non hanno garantito profitti adeguati all'investimento (60 negozi hanno già sospeso l'attività). I costi sostenuti per l'acquisizione di Commodore/Amiga e di Hagenuk (un produttore di accessori per la telefonia), hanno fatto il resto. A quanto pare ESCOM ha tentato una crescita troppo veloce in un mercato particolarmente volubile.

Durante una riunione di emergenza tra gli azionisti e di nuovi potenziali investitori si è tentato di trovare una soluzione ai problemi. Sfortunatamente per la ESCOM, i nuovi investitori non si sono convinti a riversare denaro liquido nelle casse dell'azienda tedesca, per tentare di tirarla fuori dal gorgo del mercato PC che la sta trascinando a fondo.

In seguito ESCOM ha annunciato un piano di ristrutturazione che coinvolgerà la catena di negozi britannici, altri punti vendita sparsi in Europa, la vendita di alcune società controllate (tra le quali Amiga Technologies) e una riduzione dei dipendenti da 4.400 a 2.500 unità.

A quanto pare, quindi, i 40 milioni di dollari che Viscorp pagherà per l'acquisizione di Amiga Technolgies potrebbero rappresentare una boccata d'ossigeno per la ESCOM, anche se, a quanto pare, una buona parte della cifra non verrà versata in contanti, ma sotto forma di azioni della stessa Viscorp.



Un'altra cattiva notizia per la ESCOM viene riportata dall'agenzia Reuters, e riguarda una ispezione del Securities Trading Supervisory Office (un' istituzione simile alla nostrana CONSOB), che a quanto pare ha rilevato numerose irregolarità nello scambio di alcune azioni della ESCOM.
Secondo un portavoce dello stesso STSO, il numero di transazioni risulta infatti sospetto al confronto con i mesi precedenti, visto che a quanto pare sono cresciute di circa otto-nove volte.
Gli investigatori potrebbero aver bisogno di mesi per venire a capo della situazione, visto che dovranno essere analizzate tutte le transazioni e i movimenti bancari degli ultimi tempi.
Per il momento non risulta ufficialmente indagato nessun Top-Manager della ESCOM.

CYBERVISION 64/3D (S3.JPG)

Tra Agosto e Settembre 1996 la Phase 5 Digital Products rilascerà una scheda grafica per Amiga di nuova generazione, la CyberVision64/3D ad un prezzo estremamente competitivo.
Progettata per funzionare con Amiga dotati di slot Zorro-II o Zorro-III sarà perfettamente compatibile con tutti gli Amiga 2000, 3000 e 4000 (anche Tower) e con gli Amiga 1200 che sono stati montati in un cabinet tower dotato di slot per schede Zorro. L'architettura modulare della CyberVision64/3D garantirà un prezzo base non elevato, ottime caratteristiche e grande espandibilità. Il cuore della nuova scheda è costituito dal nuovo chip grafico "Virge" della S3, che dispone di un acceleratore 3D integrato. Il chip è in grado di eseguire complesse funzioni 3D via hardware, come shading e texturing delle superfici con filtraggio trilineare, e vari effetti che favoriranno il rendering ultrarealistico di immagini 3D ad una frazione del tempo normalmente necessario. Insieme alla nuova libreria CyberGraphX 3D, la Cybervision64/3D offre una vasta gamma di complesse funzioni 3D per gli sviluppatori di software, i quali grazie all'adozione del nuovo standard CGX3D potranno realizzare software migliori, ad un costo più basso. In aggiunta a queste caratteristiche, la scheda può essere dotata di un decoder MPEG che permette di riprodurre filmati audio+video standard in una finestra del workbench senza rallentamenti per il computer. Oltre al modulo MPEG può essere acquistato separatamente un dispositivo che si inserisce in uno slot libero del computer e che garantisce uno switch automatico su un singolo monitor delle risoluzioni offerte dalla nuova Scheda video e dal ChipSet standard di Amiga. La Cybervision sarà introdotta inizialmente in Germania al costo di 449 Marchi, per il modello con 2Mb di memoria video, e di 599 Marchi, nella versione con 4Mb. Il modulo MPEG costerà invece 349 Marchi, mentre lo switcher 149 Marchi. Questa scheda sarà disponibile in Italia presso i principali importatori entro poche settimane.

Speciale LIGHT SHOCK

La Light Shock Software di Prato è una delle software house più promettenti sul mercato Italiano. E' ora giunto finalmente il momento di valutare la versione finale di due giochi attesi. In un periodo un po' grigio per i giochi Amiga, è realmente un piacere vedere la luce di un faro nella nebbia...

FIGHTIN' SPIRIT

Per coloro che lo ricordano, la versione di Fightin' Spirit (il picchiaduro) che avevamo provato svariati mesi addietro, era difficilmente valutabile, visto che mancava di molte importanti opzioni, ma soprattutto dell'intelligenza artificiale degli avversari. Questo ci aveva obbligato a testare semplicemente i combattimenti "a due", nei quali i redattori di turno si picchiavano selvaggiamente all'interno dell'arena virtuale, e non solo... Ora, con tutte le possibilità messe a disposizione dal ricchissimo menu di opzioni (Story mode, torneo, squadre, ecc.) e con dei lottatori finalmente comandati dal computer che conoscono realmente il significato della frase "fare del male", il discorso si fa molto più interessante, e tutti gli Amighisti appassionati di Street Fighter (per citare il più famoso antagonista) non potranno fare a meno di acquistare questo gioco.

Per coloro che non avessero letto la preview, diciamo subito che Fightin' Spirit è un classico gioco di combattimento uno contro l'altro, nei quali il giocatore sfida volta per volta un diverso lottatore, fino ad essere proclamato, se sopravvive, vincitore del Supreme Warriors Tournament. Gli otto personaggi a disposizione (più i due speciali) sono tutti dotati di caratteristiche fisiche e di tecniche di lotta completamente diverse tra loro. In più, ognuno di essi, oltre alle comuni mosse standard ha a disposizione quattro (e non sono pochi!) colpi speciali, o mosse segrete. Tutto questo, come intuibile, rende particolarmente accattivante, e incredibilmente vario, ciascun combattimento, che non risulterà mai uguale al precedente. Inoltre il computer, quando comanda un lottatore, risulta particolarmente "intelligente" e "furbo" nel selezionare con

estrema cattiveria la mossa giusta da eseguire sull'avversario umano, rendendosi quindi estremamente insidioso e imprevedibile.
Particolarmente simpatico è lo Story Mode, ossia la modalità di gioco base, che a seconda del personaggio che selezioniamo per combattere ci mostra un'intera sequenza animata dove ci vengono spiegate le motivazioni che ci spingono a partecipare al torneo in uno stile particolarmente fumettistico e giapponese.
Proprio la grafica infatti rappresenta uno dei punti di forza del prodotto, che seguendo un classico stile SNK (una celebre software-house produttrice di Coin-Op), riesce a fornire un ottimo impatto visivo persino nella versione ECS (per Amiga 500/600). La

versione AGA, grazie anche alla maggiore disponibilità di memoria, si rivela ovviamente superiore, e godendo di un maggior numero di fotogrammi, riserva delle spettacolari sorprese durante i combattimenti.
Anche il sistema di controllo può essere impostato in maniera molto varia, e spazia dal classico joystick monotasto, al ben più potente Joypad CD32, mantenendo sempre un'alta configurabilità delle funzioni e dei movimenti.

BLACK VIPER

Come probabilmente ricorderete, se avete letto la preview pubblicata nel dicembre del 1995, il gioco è un incrocio ben riuscito tra un tipico arcade sparatutto e un simulatore di corse motociclistiche.
A bordo della vostra potente moto, dovrete attraversare un intero network autostradale che collega 18 città cercando in ogni modo di non farvi polverizzare dalle decine di automobili guidate da pazzi criminali che infestano la zona. Ovviamente oltre al vostro mezzo avrete a disposizione un buon quantitativo di armi da montare sul vostro veicolo, come mitragliatrici automatiche o veri e propri cannoni al plasma. Inoltre ogni livello è ben caratterizzato da una diversa ambientazione (città in rovina, deserti, caverne, ecc.) e da condizioni meteorologiche spesso e volentieri avverse.
Rispetto all'anteprima, in questa versione finale indubbiamente le migliorie non mancano e anche i saltuari bachi presenti nella prime versioni, sono stati del tutto rimossi. Il concetto di gioco, invero un po' datato, non è comunque molto vario, ma assicura una certa dose di divertimento.
Come al solito le musiche sono di grande atmosfera e aggiungono ulteriore spessore al prodotto, e insieme a degli ottimi effetti sonori accrescono il valore complessivo dell'opera.
E' impossibile non spendere alcune parole per la versione CD32, la quale, arricchita da numerosi intermezzi animati in grafica ray-tracing, migliora enormemente Black Viper (e poi dicono che la grafica non è tutto), facendo passare spesso in secondo piano altre mancanze più o meno evidenti.
Indubbiamente in versione CD il gioco è altamente raccomandabile per gli utenti di AmigaCD (CD32 e Amiga 1200 con CD-ROM Reader), che potranno godersi un prodotto che sfrutta realmente le possibilità del Compact Disk.

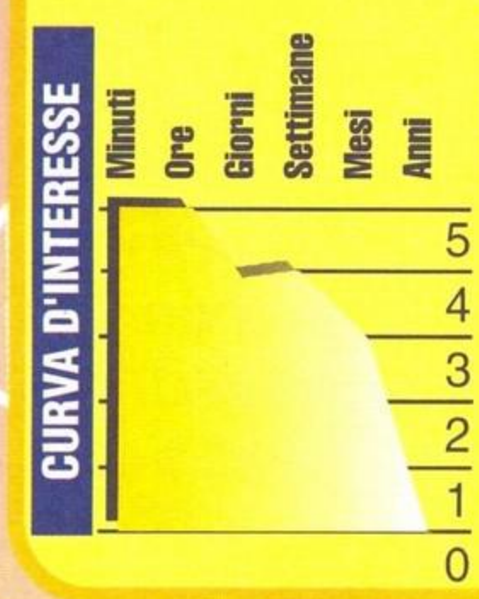
Fabrizio Farenga

FIGHTIN' SPIRIT

Genere: Picchiaduro
Casa: Light Shock
Sviluppatore: Interno

AMIGA

Pubblicato in due versioni: Amiga 500/600 e Amiga 1200. Se non possedete perlomeno due drive (e spesso non bastano!) preparatevi ad estenuanti cambi disco tra un incontro e l'altro. Ovviamente se possedete un Hard Disk su cui installare il gioco è tutto un altro discorso...

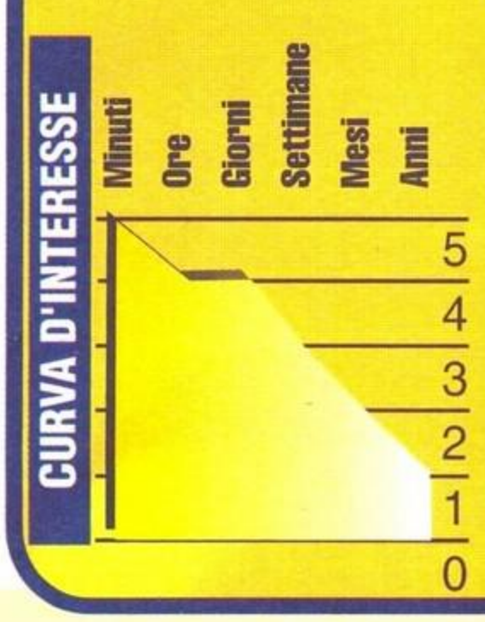


BLACK VIPER

Genere: Arcade
Casa: Light Shock
Sviluppatore: Interno

AMIGA

La versione CD32 di Black Viper differisce da quella "standard" (Amiga 500/600/1200) solo per le introduzioni animate, ma se avete un lettore di CD collegato al vostro computer non lasciatevela sfuggire.



INTERNET

HIT PARADE

Date le vostre innumerevoli e sempre più pressanti richieste, ci sentiamo in dovere di offrirvi l'agognato elenco di siti Internet da noi mensilmente trovati, provati e gustati. Ci piacerebbe che questa nuova rubrica diventasse "interattiva", e che anche voi partecipaste col segnalarci i siti più tosti che avete trovato, magari come quelli per giocare in multiutenza. Per le segnalazioni potete utilizzare la nostra e-mail Internet, che è:
k.magazine@bbs.infosquare.it

http://www.sienanet.it/meteo/link.htm
Volete sapere con certezza se uscire di casa con l'ombrello oppure con la maglietta? Nessun problema! Questo sito italiano vi permette di avere sotto controllo qualsiasi nuvoletta nei paraggi di casa vostra!

http://www.3drealms.com/duke3d.html
Qui potrete trovare tutto su Duke Nukem 3D. Se possedete Netscape 3.0 e il plug-in Echospeech potrete ascoltare anche la musica ufficiale del gioco.

http://www.gw2k.com/ftp/69.htm
Una buona carellata di driver per qualsiasi CD-ROM. Gli installatori sanno quanto siano preziosi questi drivers per PC.

http://www.sisal.it
Per gli amanti delle corse dei cavalli e delle scommesse, questo sito offre in tempo reale tutti i risultati delle corse in programma. E' tutto in italiano!!!

http://www.pointcast.com
&
http://www.mayo.com
In questi siti ci sono due screen savers veramente tosti, di pubblico dominio. Se volete, quindi, migliorare l'aspetto del vostro computer mentre non viene utilizzato, non vi resta che collegarvi e scaricare i programmi.

http://www.mcb.net/parsec/quake_competition.html
Se volete partecipare al concorso per il migliore screenshot di Quake, vi basterà collegarvi a questo sito.

http://www.happypuppy.com/games/faqcht/index.html
Una carellata di cheats code per una montagna di giochi.

http://www.inf.tu-dresden.de/~mr2/patches.cdrom.html
Volete up-gradare i vostri giochi preferiti? Una valangata di patches sono pronti per essere downlodati.

http://www.lycos.com
E' considerato il migliore motore di ricerca internettiano del mondo. E non possiamo che confermarlo! Provatelo (se non lo avete già scoperto, ovviamente!).

CAPITAN MAX presents

TOP game

LEGENDA:

▲ = IN SALITA
▼ = IN DISCESA
▬ = STAZIONARIO
NE = NEW ENTRY

Questi dati sono stati rilevati nel periodo **LUGLIO-AGOSTO** con la preziosa collaborazione di:

I BELEE (02/42300010, Milano);
PERGIOCO (02/2524256, Milano);
QUEEN (011/3180700, Torino).

PC CD-ROM

1	▬		Grand Prix 2
2	▬		Covert Operations Command&Conquer
3	▬		Fifa '96
4	▲		Settlers II
5	▼		Beyond the Dark Portal
6	▲		Civilization II
7	NE		Bermuda Syndrome
8	▬		Need for Speed
9	▲		AH-D64 Longbow
10	NE		Scudetto

MAC

1	▲		Doom II
2	▼		Warcraft
3	▼		Wing Commander IV

SATURN

1	▬		Euro '96
2	▬		Virtua-Fighter II
3	NE		Wipe-Out

PLAYSTATION

1	▬		Fade to Black
2	▬		Toshinden II
3	NE		Total NBA

CYBER MASTER

Ahimé, le vacanze sono troppo brevi! Il tempo di passare una settimana di relax alle isole Barbutos, di fare una simpatica prospezione mineraria a Fuente Petroleo e di sostituire l'ormai inutile turbo-condizionatore-a-ioni con una gamba sinistra nuova di zecca in fibra di carboidrato, ed eccomi tornato in redazione. Uhmm..., sono invidioso: Silvia ostenta una splendida abbronzatura, mentre io cambio di colore solo se dipingo di nero i miei bulloni. No, è proprio un'ingiustizia. Ah, complimenti per la posta: si vede che avete utilizzato le vacanze per scrivere al vostro robot preferito...

Ancora Doom

Infinito Cyber Master,
la mia domanda è questa: volevo chiederti se gentilmente potevi darmi tutti i codici, trucchi e gabole di Doom.
Grazie

Andrea Novati - Casalpusterlengo (LO)

Non ci posso credere: esiste ancora qualcuno sulla faccia del pianeta che non conosce i codici dello sparatutto 3D più famoso del mondo.
Non ti preoccupare, perché rimediamo subito.

IDDQD - Attiva il "God Mode", cioè si è invulnerabili e si hanno tutte le armi col pieno di munizioni.
IDBEHOLD - Attiva un menu attraverso il quale ottenere in qualsiasi momento i power-up (invisibilità per 60 sec., invulnerabilità per 30 sec., berserk, occhiali a infrarossi per 120 sec., la mappa completa, la tuta antiradiazioni per 60 sec.).
IDKFA - Per avere subito tutte le chiavi più tutte le munizioni e tutte le armi.
IDDT - Per avere tutta la mappa o, se lo ribattete, la posizione dei mostri.
IDCLEV - Per saltare al livello desiderato (IDCLEV32 porta al secondo livello del terzo episodio).
IDSPISPOPD - Per poter passare attraverso i muri.

Amiga snobbato?

Cyberoso Cyber Master,
come mai non pubblichi trucchi anche per Amiga?

Alvaro Vezzoni - Milano

Alvaroso Alvaro, non è del tutto corretto dire che io non pubblico mai trucchi per il pargolo di casa Commodore. E' solo che ormai, volenti o nolenti, l'Amiga si sta trasformando a poco a poco da protagonista assoluto del mercato del videogioco a comprimario marginale. Di giochi per Amiga ne escono sempre meno e quindi le richieste di aiuto per questo sistema si stanno riducendo. Non è cattiveria, te lo assicuro. Di possessori di Amiga ce ne sono e ce ne saranno sempre di meno, schiacciati da una marea di utenti Pcisti che non accennano neanche per un istante a smettere di aumentare.

Sono spiacente ma...

Unguentoso Cyber Master,
ti chiedo di inviarmi a casa la soluzione completa di Alone In the Dark 3.
Ti ringrazio e rimango gentilmente in attesa. Cordiali saluti.

Daniel Serruto - Valenza (AL)

Mi spiace Daniel, ma noi non inviamo mai a casa di nessuno le soluzioni, le gabole o alcunché. Prendo spunto da questa lettera per invitare i lettori a non accludere francobolli o soldi nella speranza di una risposta privata. Se volete mandarmi dei soldi, comunque, mi renderete un robot felice.
Però vi avverto che non potrò usarli per rispondervi in separata sede.
Le regole della rivista su questa materia sono ferree: niente risposte personali.
Per quanto riguarda la soluzione del gioco, se ti sbrighi a telefonare al servizio arretrati della Rizzoli, dovresti essere ancora in tempo ad ordinare l'arretrato di Agosto 1995, su cui troverai la soluzione completa della bella avventura prodotta dalla Infogrames.

Calcio che passione

Magnificente Cyber Master,
vorrei sapere, tra i seguenti giochi di calcio (FIFA 96, SWOS Euro, Actua Soccer, Euro 96 e Complete On Side Soccer) , qual è il più realistico per imitare le falcate di Weah, le parabole di Del Piero o le missilate di Roberto Carlos e con eventuale calciomercato.

Matteo Morrone - Como

Matteo, questa è una domanda da dieci milioni di dollari! Infatti, hai indicato tutti i migliori giochi di calcio di quest'anno, per cui c'è solo l'imbarazzo della scelta. Nonostante a questo punto io sia davvero molto in crisi, tenterò di risponderti ugualmente. Personalmente ritengo SWOS Euro il migliore del lotto, principalmente per merito della sua alta giocabilità. Poi vengono subito dopo FIFA e Actua Soccer, indubbiamente anch'essi degli ottimi giochi calcistici. Euro 96 non è altro che Actua ambientato ai Campionati Europei d'Inghilterra, per cui se preferisci le competizioni tra nazionali piuttosto che quelle tra squadre di club, ti conviene indirizzarti verso quest'ultimo. On Side invece non mi ha troppo entusiasmato. Se invece ti vuoi dedicare ad un calcio managerialmente approfondito e ad una sezione di calciomercato estremamente divertente da giocare, ti consiglierei di rivolgere le tue attenzioni verso Scudetto. Augh! Grande capo Cyber Master ha detto.

Ancora Dune 2

Dolce Cyber Master,
stavo schiacciando inesorabilmente le forze nemiche del gioco Dune 2 della Westwood/Virgin, quando , proprio all'ultima missione, la sorte mi ha voltato le spalle, facendomi perdere ripetute battaglie. Ti prego: non lasciar perire una così tenera fanciulla!
P.S.: Ho un Amiga 500 e ne vado fiera...

Nadia Colpo - Venezia

Finalmente anche le rappresentanti del gentil sesso si accingono a dedicarsi al soave e leggiadro massacro delle forze nemiche in Dune 2. Anzitutto ti consiglio di salvare spessissimo, o dolcissima Nadia: sì, lo so che ora mi dirai che il tuo Amiga ti fa attendere alcuni minuti durante ogni salvataggio, comunque non c'è molta scelta e per vincere dovrai salvare ogniqualvolta il missile nemico arriverà e mancherà la tua base. Se la centra in pieno e i danni sono gravi, interrompi la partita e ricarica. Poi ricordati di costruire almeno tre palazzi. Costano un occhio della testa ma ne vale la pena, dal momento che i guerrieri Fremen che si possono produrre a intervalli regolari tramite i palazzi sono splendidamente combattivi ed efficaci e ancora più splendidamente gratuiti. Una volta terminata la tua dotazione di spezia tutto il peso del combattimento gradatamente si trasferirà sui Fremen, e con meno di tre palazzi alla fine finirai per soccombere. Ultimo consiglio: ad un certo punto della partita (da circa metà in poi), non conviene più effettuare opere di manutenzione sulla nostra base, dal momento che la maggior parte degli edifici non servirà più a niente. Buon combattimento e sappimi dire se sei riuscita a teminare vittoriosamente anche l'ultima missione...

Una richiesta esagerata

Supremo Cyber Master,
vorrei, fortissimamente vorrei, una risposta alla mia richiesta: puoi pubblicare la soluzione di Mirage, l'avventura giudicata con un bel 880? Grazie!!!

"Superpelly" Conte - Milano

Come per la lettera precedente, mi dispiace "Superpelly", ma non posso esaudire il tuo desiderio, dal momento che la soluzione completa di un gioco del genere esaurirebbe tutte le pagine di questa rubrica. Il mio consiglio quindi è quello di riscrivermi ponendo un quesito specifico sul videogame in questione, oppure di attendere pazientemente che il mitico Doctor Kernal e i suoi collaboratori non risolvano completamente il gioco e lo pubblichino in uno dei prossimi numeri di K. Hasta la Vista!

Ancora sul calcio

Eccelso Cyber Master,
sono un vostro ormai affezionatissimo lettore e sono uno strasupermega appassionato dei giochi di calcio. Ultimamente sto giocando a FIFA Soccer e a Scudetto. Se per caso potessi (so che tu puoi tutto) pubblicare qualche gabolina, te ne sarei immensamente grato. Ciao!

Gianmaria Silvello - Fontaniva (PD)

Sembra proprio che tu non legga K per intero: infatti, sullo scorso numero di Agosto (lo hai comprato, vero?) troverai delle succosissime gabole su FIFA. Se invece hai passato i mesi di vacanza in Uganda, puoi sempre richiedere il numero arretrato (e quattro...). Per quanto riguarda Scudetto, di codici non ce ne sono. L'unico trucchetto che sono riuscito a scoprire riguarda gli infortuni e il risultato delle partite da noi disputate: se le cose non stanno andando come speravamo, possiamo uscire dal gioco e ricaricare. Al 90% gli infortuni non si ripetono mai due volte allo stesso modo, così come anche al 60% non si ripetono mai i risultati delle partite. Il mio consiglio quindi è quello di salvare spesso e di ricorrere a questa gabola in caso di risultati a te sfavorevoli.

Una richiesta esagerata 2

Supremo Cyber Master,
vorrei chiederti di pubblicare la soluzione completa di Monkey Island 2. Grazie!!

Riccardo D'Angelo - Pusterla

Come per Superpelly, anche Riccardo è invitato ad affrettarsi a richiedere il numero arretrato di Agosto 1995 su cui troverà l'avventura della LucasArts completamente sviscerata e risolta.

Ancora UFO (o X-COM)

Imperiale Cyber Master,
tu che sei onnipotente [addirittura!], potresti pubblicare nell'ormai noto angolo delle cheat qualche gabola per UFO: Enemy Unknown (Amiga). Attendo con fiducia la tua risposta.

Francesco Fadda - Napoli

Supremo Cyber Master,
ti scrivo per chiederti se puoi rivelarmi qualche trucchetto per la versione Amiga di UFO: Enemy Unknown. Ti prego, rispondimi! Sono in difficoltà!

Davide Lombardi - Napoli

Due scugnizzi napoletani che lo stesso giorno mi inviano la stessa richiesta di aiuto: coincidenza interessante. Purtroppo, i trucchi sono i soliti, e di novità sconvolgenti non ce ne sono. I tre consigli che vi posso dare sono di effettuare le vostre missioni di ricupero sempre e assolutamente solo di giorno, di fare il maggior numero possibile di queste missioni (ognuna di esse genera denaro) e di costruire continuamente tramite l'ausilio degli ingegneri degli oggetti da rivendere subito per fare quattrini (conviene costruire manufatti che richiedono come unica risorsa il denaro, in modo da non rallentare o fermare la produzione di altri oggetti o armi magari indispensabili per le missioni di combattimento).
Comunque il Doctor Kernal è riuscito a terminare il gioco senza gabole, per cui se ci è riuscito lui, dovreste poterlo fare pure voi. O no?

Picchiaduro che divertimento

Inimmaginabile Cyber Master,
questa è la prima volta che ti scrivo e lo faccio per chiederti di pubblicare alcune mosse di FX Fighter. Grazie e ciao.
P.S.: Scusa la scrittura.

Pierandrea Della Putta - Pontet (TN)

Ecco per il buon Pierandrea e quanti posseggono una copia del picchiaduro distribuito dalla Philips alcune delle mosse più spettacolari relative al personaggio che preferisco, Magnon:

MAGNON

Spaccaschiena:
Indietro+Calcio (fare da vicino)
Gomitata alta:
Giù+Pugno
Pugno vortex:
Indietro, Avanti+Pugno
Stratuffo:
Diagonale bassa a destra+Pugno (partire da inginocchiati)
Lava:
Indietro, Avanti+Calcio
Ginocchiata:
Avanti+Calcio
Gomitata forte:
Avanti+Pugno
Sollevare:
Diagonale bassa a destra+Pugno (quando l'avversario è a terra)
Doppio pugno:
Su+Pugno
Gomitata+Ginocchiata:
Avanti+Pugno, Avanti+Calcio
Coppia fulminea:
Pugno, Calcio
Doppio Calcio:
Avanti, Avanti+Calcio
Doppio uppercut:
Avanti, Avanti+Pugno

Strategia strategia...

O... etc... etc... Cyber Master,
è la prima volta che ti scrivo e vorrei sapere se questi giochi (Civilization 2 e tutta la serie BattleGround) possono partire dal mio computer, ormai molto vecchio. Possiedo un 486 DX2 a 50 MHZ, 8 Megabyte di memoria RAM, lettore CD-ROM a doppia velocità e scheda SVGA. Non dirmi di no, se no mi demoralizzo! Vedi, sono un grande appassionato di giochi di strategia e non vorrei acquistarli per poi accorgermi drammaticamente che non partissero! Per Civ2 spero di avere qualche speranza, mentre per gli altri non so... Tieni presente che a me interessa che girino, non mi importa se mi farò delle sonore dormite. E nel fortunato caso che partano tutti, quale potrei/dovrei scegliere secondo te?
P.S.: Ti prego, non farmi aspettare troppo.

Canzio Ravasi - Cermes (BZ)

Ecco che abbiamo un aspirante generale tutto ansioso di cominciare la propria opera belligerante. Non temere, o generale Canzio, tutti i giochi da te citati gireranno sul tuo sistema informatico, che è completo, anche se non all'ultima moda. Magari lentamente, ma gireranno tutti. Sulla domanda riguardante cosa scegliere il mio consiglio di massima potrebbe essere questo: se preferisci dei giochi che riproducono fatti realmente accaduti nella nostra storia, rivolgiti pure alla serie BattleGround, scegliendo il periodo storico che più stuzzica la tua curiosità. Se invece preferisci giocare uno strategico in cui a te sta il compito di creare dal nulla una nuova e fiorente civiltà, allora acquista tranquillamente Civilization 2. Stiamo comunque parlando sempre di giochi di ottima qualità, per cui scegli pure con tranquillità, dal momento che ti divertirai sicuramente.

FANTASMAGORICO TERRORE

Immenso Cyber Master,
ho bisogno assolutamente del tuo aiuto. Da due mesi gioco solo a Phantasmagoria e mi trovo ancora bloccato al 1° capitolo. Vorrei sapere su quale numero di K (l'avete già pubblicata, vero?) posso trovare la soluzione del gioco. Vorrei acquistare l'arretrato. Se no, io sono davvero disperato! Non potreste riproporla altrimenti? Grazie Cyber Master, sei mostruoso!

Giovanni Marigi - Albano (Roma)

Ti indico, o prode Giovanni, il numero di arretrato da richiedere per avere la soluzione completa del gioco (e con questa lettera fanno tre: dovrò chiedere una percentuale sulle vendite...). Non temere e non ti disperare: la copia è lì che ti attende all'ufficio arretrati della Rizzoli. Il numero di telefono lo trovi sulla pagina del sommario della rivista.

CYBER MASTER

Nome: .....

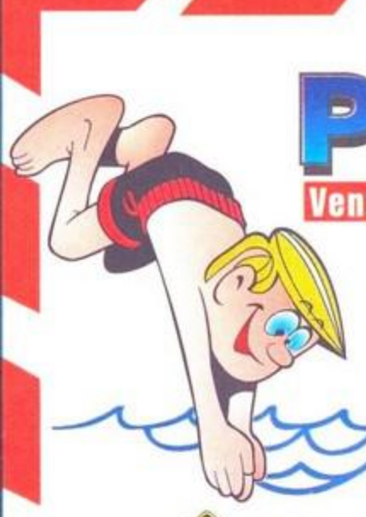
Cognome: .....

Indirizzo: .....

Età: .....

LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso Edi.Progress - via Pagliano, 37 - 20149 Milano



PostalDream
Vendita per Corrispondenza — Accessori per Computer

Tuffati in un MARE di OFFERTE
Telefonate anche per i prodotti non visibili.

Sintonizzatore TV
cod. TUN01L L. 176.000
Trasforma il monitor CVBS in uno splendido TV ad alta definizione con 99 canali programmabili da telecomando di cui 40 in memoria

Espansione Esterna da 2 MB per Amiga 500 - 500 plus - 1000
cod. ESP04F • L. 311.000

Drive Esterno Amiga Passante
cod. DRI03GL. 132.500

AMIGA 1200/4000
SUPERVGAMI
cod.SVG 01D L. 243.000
Scheda che consente un rapido collegamento esterno tra un monitor VGA o SVGA.
NOVITA'

NOVITA' **Player Melody**
cod. MID 02D L. 47.000
PC e COMPATIBILI
Midi Kit Sound Blaster con 2 cavi Midi di Collegamento e 2 Game Port (é utilizzabile anche con schede compatibili Sound Blaster)

NOVITA' AMIGA **FOX Keyboard**
cod. INT 02D L. 65.000
Interfaccia per utilizzare tastiere XT/AT con AMIGA 2000-3000-4000 CDTV CD 32

PER ORDINARE *Tutti i giorni dal lunedi al venerdi* *dalle ore 9,00 alle ore 12,30 Dalle ore 14,30 alle ore 19,00*

24068 SERIATE (Bergamo) Via Correggio, 13
Tel. 035/32.17.06 Fax 035/32.17.09

Sabato dalle ore 9,00 alle ore 12,30

Memory Card per AMIGA 600/1200 PROMOZIONE
1 MB ram — cod. ESP05F L. 126.000
2 MB ram — cod. ESP06F L. 212.000
4 MB ram — cod. ESP07F L. 392.000
Espansioni

Espansione Velocizzatrice per Amiga 1200 - 32 bit
cod. ESP09F L. 196.000
Versatile espansione per Amiga 1200, che proponiamo con 1Mb a bordo a sole L. 196.000. La scheda si potrà espandere poco per volta fino a 8 Mb.
Per i più esigenti esiste la possibilità di aggiungere il coprocessore matematico.
Per RAM DI ESPANSIONE 1 MB. £. 75.000
PROMOZIONE

ACCESSORI PER C 64 Confezione da 10 cassette con 60 giochi L. 14.000 (disponibili 6 confezioni)

ALIMENTATORE	L. 42.500
CARTRIDGE tipo NIKI	L. 33.000
CARTRIDGE tipo FINAL	L. 37.500
CARTRIDGE allinea testine	L. 21.000
RESET DI MEM./DUPLICAT.	L. 7.900
PENNA OTTICA CON CASSETTA	L. 15.700
PROVA JOYSTICK	L. 14.500
JOYSTICK RAMBO	L. 23.500
JOYSTICK GHIBLI TRASP. LUMIN.	L. 26.500
MOVIOLA	L. 12.000
COVER C64 NEW/OLD	L. 9.900
COVER PER REGISTRATORE	L. 4.900

DESIDERO RICEVERE I PRODOTTI DA ME DESCRITTI NELLA CEDOLA SOTTOSTANTE. SI INTENDE CHE RICEVERO' INSIEME ALLA MERCE ORDINATA UNA COPIA GRATUITA DEL CATALOGO POSTAL DREAM

cognome e nome
indirizzo — N° civico
città — (Prov) — C.A.P.
pref. — telefono

cod. accessorio	computer	prezzo

☐ pagherò al postino
☐ allego ricevuta vaglia postale
☐ allego assegno non trasferibile intestato a: POSTAL DREAM srl

☐ spese postali di spedizione L. 8.000
☐ spese postali spedizione di invio urgente L. 13.000
☐ spese di spedizione con corriere espresso L. 18.000

I PREZZI RIPORTATI SI INTENDONO IVA INCLUSA
totale

GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI — Amiga K

TNT Cheat

Cribbio, siamo già a Settembre. E' incredibile come il mese di Agosto sia passato così, in un lampo. Il famigerato Doctor Kernal non si sente per nulla riposato. Avrei bisogno di almeno un altro paio di mesi di ferie. Come? Volete sapere come sono andate le mie vacanze con Katarine? BE-NIS-SI-MO! E' carina, sexy, simpatica e molto molto comprensiva. Pensate che ha persino finto di interessarsi al mio lavoro di gabolatore di videogames chiedendomi un trucco per un videogioco del fratellino: Zaxxon per Colecovision! (Si tratta di una vecchissima console che avrà come minimo almeno quindici anni...). Comunque, come tutte le cose belle, il divertimento è durato poco, dal momento che presto se ne è dovuta tornare in quel di Bonn, in Germania. Poco male: vuol dire che ricomincerò a far la corte a Silvia, che voi non sapete, ma è tornata dal mare con una abbronzatura da togliere il respiro. Addirittura all'inizio pensavamo fosse un'extracomunitaria...

HAVOC

Una volta tanto un trucco che farà contenti gli utenti MAC. Luca Caldarucci di Roma mi ha inviato dei codici per il bel gioco tridimensionale di combattimento futuristico per Macintosh. Pubblico volentieri tutti i suoi codici.

Per inserire i codici-gabola, mettete il gioco in pausa e poi digitate una delle seguenti parole:

AAA - Per ottenere immediatamente il pieno di tutte le munizioni.

SSS - Per ottenere immediatamente il pieno di energia per i nostri scudi difensivi.

MMM - Per avere in dotazione un lanciatore di missili a ricerca calorica. Non proprio l'arma definitiva ma quasi.

VVV - Per ottenere immediatamente un veicolo nuovo di zecca in più.

Se poi volete saltare un livello senza doverlo per forza completare, nello schermo in cui dovete scegliere quale veicolo guidare, digitate [CHEAT], subito seguito dal numero del mondo che volete visitare e dal numero del livello. Inoltre, digitando il livello 3 arriverete sempre al livello bonus, mentre il livello 5 corrisponde sempre al cattivone finale.

STRIFE

Franco Cantorri di Misano mi ha inviato via fax i codici di Strife, la nuova avventura-RPG basata sul motore di Doom II, realizzata dalla Rogue Software.
Le cheat sono davvero molto utili se, come me, presi da un eccesso di confidenza, pensavate di poter facilmente maciullare i vostri nemici come nel gioco della Id Software. So già che molti disperati tra voi ringrazieranno in cuor loro l'intrepido Franco.

Durante la partita potete digitare in qualsiasi momento:

STUFF - Per attivare il "God Mode": invulnerabilità, più tutte le armi, le munizioni e le chiavi. Bella la vita, no?

GUNS - Per avere subito tutte le armi a disposizione.

OPEN - Consente di avere immediatamente tutte le chiavi necessarie per aprire le porte sbarrate.

SPIRIT - Permette di passare senza problemi attraverso le pareti o di salire velocemente su piattaforme raggiungibili solo con grande fatica.

MONEY - Per ottenere in fretta un bel mucchietto d'oro indispensabile per fare acquisti.

BATTLEBEAST

Carmine Aricò di Castellammare di Stabia mi ha inviato una lunga lettera piena di complimenti. Tra le altre cose mi chiede se conosco qualche gaboletta per il picchiaduro-avventura prodotto dalla 7th Level. La grafica di questo gioco lo ha conquistato, ma non riesce ad andare avanti nei combattimenti.

Anzitutto bisogna abilitare l'uso dei codici con una super-cheat iniziale. Quando arrivate alla schermata in cui le sei battaglie circondano la bandierina americana digitate [YOYOYO]. Ciò permetterà di accedere ad una finestra aggiuntiva nella quale possiamo inserire i codici veri e propri.

Ecco qua i codici:

NHAENRH1 - Il giocatore 1 riceve un numero illimitato di munizioni.

NHAENRH2 - Il giocatore 2 riceve un numero illimitato di munizioni.

OFOVH - Per avere il doppio del tempo per completare le stanze bonus.

ERHYHRLY - Per indebolire fortemente gli avversari (indispensabile per battere Toadman).

ORUFO - Per essere invincibili durante la pazza corsa nelle stanze bonus.

ERHNE - Per poter combattere immediatamente contro un altro avversario.

OIVNNFOF - Per non essere obbligati a combattere le Tadpoles.

ITIHFO - Per giocare ogni scontro al meglio dei tre round.

DESCENT 2

Ultimamente sono arrivate un sacco di richieste per gabole relative alla versione finale (cioè registrata) dello sparatutto tridimensionale della Interplay. Prendendo spunto dalla bella letterina di Dirce Palumbo, che mi ha scritto di non riuscire ad aiutare il suo papà a finire questo gioco, ripubblico volentieri tutto il gabolabile.

Questi codici si possono inserire in qualsiasi momento durante il gioco.

VERSIONE SHAREWARE

ZIGERMANS - Per avere il "God Mode" e finire il gioco in men che non si dica.
MOTHERLODE - Per avere subito tutte le armi da fuoco.
EATANGELOS - Per avere subito tutte le armi a ricerca automatica.
CURRYGOAT - Per avere subito tutte le chiavi necessarie ad aprire i portelli.
ALIFALAFEL - Per avere subito tutti gli oggetti accessori.
ERICAANNE - Permette di trasformare ogni vostra arma in uno spaventoso cannone dalle munizioni rimbalzanti.
WHAMMAZOOM - Per saltare di livello.
JOSHUAAKIRA - Per avere subito tutta la mappa.

VERSIONE REGISTRATA

ALMIGHTY - Per ottenere l'invulnerabilità.
LPNLIZARD - Permette di trasformare ogni vostra arma, rendendola terrificante: le vostre munizioni diventano intelligenti e colpiscono sempre il bersaglio!
ALIFALAFEL - Per avere immediatamente tutti quegli utili accessori tra cui il post-bruciatore e le luci esploratrici.
SPANIARD - Per far esplodere immediatamente tutti i robot nemici posti nelle vicinanze. Digitato una seconda volta distrugge anche il boss di fine livello, ma al contempo anche il vostro guide-bot. Ooooops!!!
FREESPACE - Per teletrasportarvi al livello desiderato (inserire un numero).
GOWINGNUT - Per avere un guide-bot pesantemente armato e che spara all'impazzata: pericoloso anche per noi e non solo per i robot nemici.
GODZILLA - Per avere una mega-armatura rostrata con cui speronare gli avversari.
BITTERSWEET - Vi piace l'era psichedelica? Battete questo codice e cominciate ad osservare i muri.
GABBAGABBAHEY - Ricordate il primo mitico codice? Adesso non è più così mitico. Provare per credere.
PIGFARMER - E' uno dei trucchi segreti dei programmatori. Battetelo e rimarrete davvero sorpresi!

QUAKE

Metà delle lettere che ingombrano la mia scrivania riguardano Quake, il capolavoro assoluto della Id Software. Ebbene, dopo una faticosa ricerca ecco i codici relativi alla versione shareware. Non ho avuto tempo di provarli sulla beta del gioco definitivo, per cui non so se funzioneranno anche sulla versione completa.

Durante il gioco premete il tasto [ESC] per entrare nella console di comando. Ora potete digitare i vari codici. Digitandoli per la seconda volta potrete disattivarne l'effetto.

GOD - Attiva il classico "God Mode" con l'invulnerabilità.
FLY - Permette di volare a nostro piacimento. Ottimo per accedere a zone che paiono a prima vista inaccessibili. Da disabilitare per poter tornare a camminare normalmente.
NAME - Permette di cambiare il nome del giocatore nel gioco multiplayer.
NOCLIP - Permette di passare attraverso i muri. Vista la nuova struttura dei livelli è un comando da usare con molta attenzione.
STATUS - Per avere informazioni sul gioco.
VERSION - Per avere informazioni sulla versione del motore del gioco.
SV_GRAVITYxxx - Permette di variare la forza di gravità in ogni livello (000 è il minimo e 999 è il massimo). Se volete giocare ogni livello come fosse il secret level del primo episodio, questo è il comando che fa per voi.

SEEK AND DESTROY

Questo è forse un gioco dalle non eccessive pretese, ma personalmente lo trovo divertentissimo. Ecco un po' di cheat che dovrebbero aiutarvi non poco a finirlo.

AMO - Per avere munizioni a volontà.
MEGA - Per avere le migliori armi montate sul vostro mezzo.
LIFE - Per avere dieci volte tanto i vostri normali punti di energia!

Ricordate di digitare i codici durante il gioco tenendo premuti tutti i tasti relativi (ad es. per il codice MEGA, tenete premuti contemporaneamente tutti e 4 i tasti interessati).

Inoltre, per saltare da una missione all'altra, immediatamente dopo aver selezionato l'opzione "new game", premete contemporaneamente i pulsanti [SHIFT di sinistra] + [CTRL di sinistra] + [ALT di sinistra]. Apparirà così un menu che vi consentirà di scegliere con precisione chirurgica la missione da affrontare.
Se poi nel menu degli obiettivi digitate la parola [GIMME], otterrete un'ulteriore pletora di opzioni segrete tra cui scegliere.
Infine, all'interno del menu degli armamenti (chiamato "equipment shop"), digitando [CAPO] potrete comprare qualsiasi equipaggiamento a sbafo, dal momento che possiederete un numero illimitato di crediti.

WHIPLASH/ FATAL RACING

Ludovico Scaponi di Ivrea mi chiede alcuni codici per Whiplash, il bel gioco di guida distribuito dalla Interplay, che in Europa si chiama Fatal Racing ed è prodotto dalla Gremlin. Il gioco è assolutamente identico, per cui i codici che già ho pubblicato qualche mese fa funzionano su entrambe le versioni. Dal momento che si tratta di un nuovo lettore, ripubblico volentieri tutti i codici di cui sono a conoscenza.

Quando siete nella schermata di inserimento del nome, invece del vostro nome vero inserite uno di questi codici.

LOVEBUN - Per guidare un'auto segreta.
MAYTE - Seconda auto segreta molto veloce.
TINKLE - Altra auto segreta molto veloce.
SUICYCO - Auto segreta: è incredibile quanto è veloce!
2X4B523P - Per guidare un'altra auto segreta.
FORMULA1 - Per guidare un'altra auto addizionale.
SUPERMAN - Per guidare attivando l'incredibile "Distruction Mode".
DR DEATH - Tutte le auto guidate dai giocatori diventano invincibili.
GOLDBOY - Per correre la Premier cup.
MREPRISE - Per correre la coppa di bonus.
I WON - Se proprio non riuscite a vincere una corsa, provate questo codice.
ROLL EM - Per vedere immediatamente i credits del gioco.
DUEL - Per giocare ad una mortale corsa ad inseguimento.
TOPTUNES - Per ascoltare tutta una serie di suoni e musiche alternative.
CINEMA - Per ottenere una splendida visuale widescreen.

ULTIMA VIII

Rispondo volentieri ad una lettera indirizzata al Cyber Master e che il meccanismo cibernetico più bizzarro dell'universo mi ha passato. Simone Rizzardini di S. Antioco gli chiedeva come fare a comprare da Mythran "L'Ethereal Travel", il complicato e arcano incantesimo finale che consente all'Avatar di arrivare alla fase finale del gioco.

Ebbene, se non ricordo male, il buon Simone dovrà aver prima recuperato la non modica somma di 250 Obsidian Coin con cui pagare l'acquisto dell'incantesimo, poi dovrà aver recuperato tutti e cinque i frammenti della Black Rock (un pezzo per titano più la punta dell'obelisco) e infine dovrà aver imparato tutti gli incantesimi precedenti all'Ethereal Travel. Solo allora potrà comprare e memorizzare detto incantesimone finale. Facile, no?

RIPPER

Per questa bell'avventura targata Gametek, la soluzione completa è stata pubblicata sul numero speciale di Agosto. In compenso, dal momento che un sacco di gente continua a chiedermi delle gabole per questo gioco, per disintasare un po' le linee dell'hot-line ho pensato bene di farvi cosa gradita, indicandovi come saltare a piè pari i due puzzle più famigerati: il Web Runner Puzzle e il Chess Game. Nel primo rompicapo, una volta visualizzato sullo schermo il logo del Web Runner Puzzle, non toccate niente, ma digitate semplicemente [ZZTOP] per poter tranquillamente passare oltre. Nel secondo, alla partenza del gioco degli scacchi, non toccate niente, ma digitate semplicemente [ASPIRIN] e vi eviterete l'onere di risolverlo.

STAR RANGERS

Federico Filippini di Milano mi ha inviato via fax una nutrita serie di codici per schiodare definitivamente lo sparatutto spaziale della Interactive Magic. Dal momento che il gioco è notevolmente difficile da finire, penso di farvi cosa gradita pubblicandoli integralmente.

Per attivare il cheat mode dovrete digitare durante il gioco la parola [JAVA] e successivamente inserire i vari codici che dovessero esservi utili.

BZONE - Per disabilitare il texure mapping sui computer meno potenti.
LAMEO - Per attivare l'autopilota.
DUST - Per dematerializzare la vostra astronave così che le navi nemiche e i corpi celesti non possano arrecarvi danno.
SCOTTY - Per avere warp infinito.
SHAZAM - Per attivare il "God Mode". Invincibilità assicurata.
VITAMINZ - Per avere subito il pieno di munizioni e di energia negli scudi difensivi.
ISEEU - Per avere il radar più potente dell'intero universo.
VOIZIS - Per vincere automaticamente la missione.
VOIZIF - Per perdere automaticamente la missione.
VOIZIx - Per teletrasportarci immediatamente alla missione che vogliamo (x è un numero da 1 a 9).
VOIZ0 - Per teletrasportarci immediatamente alla missione numero 10.
VOIZI! - Per teletrasportarci immediatamente alla missione numero 11.
BOGONS - Per vedere le facce dei programmatori!

REAL OF CHAOS

Per questo diffuso gioco shareware a piattaforme distribuito dalla Apogee, ancora non si conoscevano gabole. Per fortuna è intervenuto Alex Valvassori di Albisola, che mi ha inviato un fax pieno zeppo di gabole per questo programma.

Anzitutto, ricordatevi sempre di inserire i codici tenendo premuto il tasto [BACKSPACE] (quello in alto a destra che serve a cancellare un carattere verso la sinistra dello schermo). I codici funzionano sia col personaggio di Endrick il cavaliere che con quello della maga Elandra.

FIRE - Per potenziare l'effetto delle armi in nostro possesso.
RAIN - Ricarica l'energia vitale al massimo valore possibile.
MAGMA - Diminuisce la fatica aumentando a dismisura il valore di Stamina.
ASTRAL - Per aumentare al massimo il valore delle Gemme del Mana.
PRIME - Il cheat definitivo! Combina assieme gli effetti di Fire, Rain, Magma e Astral. Devastante.
ETHERx - Per teletrasportarsi in un altro livello (x è il numero del livello desiderato).
WIND - Per diventare invulnerabili a qualsiasi forma di attacco, eccetto gli spuntoni, le pietre e i fossati in cui si affoga.

ARCADE AMERICA

Cristiano Marami di Genova mi ha telefonato l'ultimo giorno dell'hot-line di Luglio, chiedendomi aiuto per i codici di questo simpatico e graficamente accattivante gioco a piattaforme. Durante l'estate mi sono attivato a dovere, per cui ecco serviti su un piatto d'argento i codici richiesti. "Tu buana chiedere, io esaudire".

Per attivare l'accettazione dei codici da parte del programma, durante il gioco premete il pulsante di [ESCAPE] (detto anche ESC). Apparirà una finestra che chiede al giocatore se vuole salvare la partita o smettere immediatamente di giocare. Con presente sullo schermo questa finestra, dovrete digitare uno dei seguenti codici:

7thANGEL - Per ottenere una vita extra.
7thGIMMEAMMO - Per ottenere immediatamente 10 proiettili in più.
7thBLASTEM - Per ottenere immediatamente 100 proiettili in più (!!!).
7thFATBOYCANTJUMP - Per attivare il modo di volo.
7thHALEJOEY - Per ricevere il pieno di energia gratis.
7thTOGGLEWIGGLE - Per ottenere il tanto ricercato oggetto.

Se il codice viene inserito correttamente, sentirete Joey esclamare "cool!".

Che bello, ragazzi... quanto sole ho trovato al mare! Sono abbronzatissima! Ah, sapete che ho trovato al mio ritorno Cyber Master completamente congelato in redazione?! La sua gamba pneumosensoriale si è guastata e ha trasmesso una scossa gelata ai suoi circuiti! Mi sono divertita moltissimo a spalmarlo di menta; poi ho chiamato i "mitici" della redazione e ci siamo gustati un ottimo mega-ghiacciolo.

Silvia

MATRIMONIO VIA INTERNET

Cara Silvia,
ho letto un po' di tempo fa sul Corriere della Sera una notizia che inizialmente mi ha fatto molto sorridere, poi mi ha fatto riflettere, grazie alle lettere di "Iandolo" & Co.
In dodici settimane due ragazzi, grazie a Internet, si sono conosciuti, si sono dati appuntamento e si sono sposati!!! Sembra paradossale tutto ciò, ma quando il computer viene usato intelligentemente e in maniera, comunque, distaccata possiamo averne solamente dei benefici. Cosa ne pensi?

Un mega-saluto dal tuo affezionato Carletto.

Ciao Carletto, ho letto anch'io la notizia che mi ha fatto sorridere, e mi ha fatto capire che il lavoro che svolgo per K non è solamente quello di scrivere risposte a delle lettere. Magari, dal prossimo mese, potremo anche noi dire che grazie a K abbiamo fatto incontrare due anime "gemelle", unite dalla stessa passione per i videogiochi, e magari ci vedremo costretti ad aprire un angolo dedicato ai "Fiori d'arancio"! Pensa che bello se prossimamente una videogiocatrice, sensibile quanto te, ti scrivesse su queste pagine e ti chiedesse di scriverle per conoscervi... sarebbe per me un grande onore mettervi in contatto, ed essere la "galeotta" del vostro amore! Sarebbe uno smacco per il Centro Punto Uno di Roma, ai quali dimostreremmo che la razza umana prevale sulle macchine quando c'è di mezzo l'amore! Auguri, Carletto, e a presto.

GALEOTTO FU QUEL GIORNO...

Cara Silvia,
ti scrivo per far sapere a tutti i lettori del K-Box (e ovviamente al mitico K), come comprai la vostra rivista per la prima volta... Era una giornata fredda e tempestosa. Volendo comprare un giornale che parlasse di videogiochi (dopo una dura giornata di "lavoro" scolastico), mi diressi presso una edicola per comprare "Mega Console", che avevo già visto da un mio amico. Ma dal giornalaio mi cadde l'occhio su un'altra rivista, che sfogliai e... me ne innamorai immediatamente!
Era K!
Da allora non faccio che tartassare il mio povero giornalaio per chiedergli se è uscito il nuovo numero di K.

By Lupo

Caro Lupo, immagino che per molti lettori sia stato lo stesso... Comunque volevo spezzare una lancia in favore del tuo giornalaio: non lo fare impazzire tutti i giorni, perché K esce una volta al mese e intorno al giorno cinque. Basta che ti rechi da lui per quel periodo, e troverai la tua amata rivista pronta ad aspettarti! Ciao, Lupino... un baciotto!

GATES È ANCORA DEI NOSTRI!

Grandissima K, stupenda Silvia,
chi vi sta scrivendo altro non è che un lettore che vi ha già scritto due volte. Il mio alias prima, quando ho avuto l'onore di comparire sulle candide pagine gestite dalla lungimirante Silvia (ti voglio un mondo di bene, e te ne vorrò sempre) era Gates.
Si, sono proprio io il Gates che vi aveva scritto. Dall'ultima volta in cui Silvia mi ha pubblicato sulle sue pagine ne è passato di tempo, ma io per ringraziarla dell'onore che mi aveva concesso le spedii il mese successivo la pubblicazione una poesia con la quale volevo esprimerle i miei sentimenti in modo un po' più personale. Spero che Silvia l'abbia ricevuta e interpretata con quella parte di noi stessi che emerge solo quando pensiamo di poter essere un tutt'uno con il mondo, una cosa sola con gli altri, uno specchio dinnanzi a noi stessi. Carissima Silvia, ti ho riscritto per ringraziarti per avermi aiutato ad uscire dal quel periodaccio, nel quale vagavo su un bagliore di luce destinato a sparire, perché quella luce rappresentava l'ultima recondita e oramai irrecuperabile memoria di una personalità di un tempo, di una vita del passato. Ora, non saprei

descrivere cosa mi è successo, mi sento come risollevato, "rinato a nuova vita", rinvigorito da qualcosa di misterioso (saranno le vacanze?), "più forte del vento, più veloce del tempo". Grazie, ma grazie con tutto il cuore e a nome di un cuore che il dolore stava spezzando.

Gates

Caro Gates, sono contenta di averti aiutato nei tuoi problemi... Quando mi sento utile capisco che il lavoro che faccio è quello giusto. Certo che ho ricevuto la tua poesia... la tengo gelosamente nascosta in un angolo della mia agenda. E' molto bella, anche se particolarmente complessa nell'esposizione dei sentimenti che provi. Capita a tutti di avere momenti più o meno positivi nella vita... questo è il prezzo che si deve pagare quando si è adulti. Lieta di risentirti, dunque, e a presto. Baciotti.

LUNGA VITA AL CD

Cara Silvia,
sono l'unico di un gruppo di amici ad avere un computer (per computer intendo quelle macchine che vengono considerate IBM compatibili 100% e quindi escludo a priori Amiga & Co.), e fin qui niente di strano. Il problema è sorto quando alcuni dei miei amici consideravano che i CD audio dopo circa 3/4 anni si deteriorano, e cioé che le tracce incise si vanno cancellando. Io, per i miei ovvii motivi, ritengo il contrario, o per lo meno allungherei i tempi da 4 a 10 anni. Se l'ipotesi adottata da questi ragazzi venisse applicata ai CD-ROM, ovviamente tutti noi (fans del silicio) saremmo nei guai perché se una traccia scompare da un CD audio, male male che vada non si sente un frammento della canzone, ma se ciò accadesse a un CD-ROM il nostro amico processore leggerebbe male i file procurando non pochi guai. Veniamo alla domanda banale ma efficace: "Tutto ciò è vero o no?". Se fosse vero, inoltre, non pensate che la nuova generazione di CD, che dovrebbero essere spropositatamente più capienti, verrebbero danneggiati prima e soprattutto, visto le ristrette dimensioni delle tracce, più drasticamente?

Sergio "Allanon" Giustri

Caro Sergio, devo darti una parola di conforto. I CD in genere sono "garantiti" a mantenere inalterati i propri contenuti per almeno cento anni!!! Certo che se si usano i CD per giocare a freesbee, o si utilizzano malamente (vedi le dita appoggiate sulle tracce mentre lo inserite nel lettore...), allora si può avere il rischio di rovinarlo anticipatamente. Il fascio laser, inoltre, che legge le tracce incise sui CD tende a consumarle impercettibilmente ogni qualvolta lo si usa. Da qui si deduce che, se usate tutti i giorni un CD, il tempo di usura delle tracce porterebbe il supporto a un più rapido consumo, e quindi a una più rapida cancellazione delle stesse. Stai tranquillo, caro Sergio, e usa bene i tuoi CD. Vedrai che i tuoi figli riusciranno a provare la copia di Quake che ti sarai sicuramente acquistato questo mese. Bacioni.

GP2? TANTO FUMO E POCO ARROSTO

GP2? Oserei dire tanto fumo e poco arrosto! Non so se avrete il coraggio di pubblicare questo mio sfogo, non tanto per le oscenità quanto per il parere decisamente controcorrente che vuole esprimere. Dire che sono rimasto profondamente deluso da questo giochetto è un eufemismo. GP2 non è una simulazione di guida ma un semplice giochino da bar. Possibile che la lezione della Papyrus non sia servita a niente? Quando uscì Indycar Racing ed in seguito Nascar Racing si capì l'effettiva differenza tra un semplice gioco sulla F1 (GP della Micropose) e una vera simulazione automobilistica. Con l'uscita di GP2 - tanto attesa quanto ingiustamente esaltata - mi aspettavo finalmente una simulazione di F1, costretto a "cimentarmi" nei campionati d'oltreoceano, non troppo amati e seguiti qui da noi. Invece, lo ripeto, la delusione è stata fortissima.
GP2 non è altro che il vecchio e noioso GP ritoccato nella veste grafica.
Le numerose ed interessanti opzioni non bastano a salvare il lavoro di Crammond, che fallisce proprio sul requisito principale richiesto ad una simulazione: l'aderenza alla realtà!
La prima cosa che fa storcere il naso è infatti proprio l'assoluta mancanza di realismo, da molti erroneamente identificato con la scenografia del paesaggio o delle vetture. Che cosa intendo io per realismo? Cerco di spiegarmi: ho settato subito tutto a livello di "pro", eliminato tutti gli aiuti possibili e la vettura è estremamente facile da guidare. Manca la possibilità di scegliere una propria traiettoria; la macchina sembra sterzare da sola in prossimità della curva, e non quando lo decidiamo noi. Inoltre, in curva ed in uscita non vi sono segni di instabilità, a differenza delle VERE simulazioni della Papyrus. Ma le avete mai viste le immagini in TV dalle "camera-car"? Il pilota deve continuamente controllare la potenza del motore e le brusche scodate in una situazione di estrema precarietà; ed è proprio in mezzo a queste difficoltà che si gusta il piacere di domare un bolide e vengono esaltate le qualità di un pilota! In GP2 non succede niente di tutto questo: è sufficiente girare il volante a destra o a sinistra ed il gioco è fatto. Eh no! Troppo, troppo semplice! Non ho ancora provato, ma credo che il mio gatto con il joystick tra le zampe può fare tranquillamente la pole! A parte gli scherzi, che comunque servono a risollevare l'animo dopo aver buttato via 95.000 lire, bisogna purtroppo constatare che la noia assale il giocatore già dopo i primi giri. D'accordo, noi VERI PILOTI ci eravamo abituati "male" con Indycar e Nascar Racing dove, anche negli ovali, la stessa curva è sempre diversa giro dopo giro e sta al pilota impostare la giusta traiettoria e governare la vettura durante tutta la curva - grande merito dei programmatori. Adesso che la Microprose ha ottenuto la licenza dalla FOCA non credo che alla Papyrus stiano pensando ad una loro versione sulla F1. Se per vedere l'uscita di GP2 abbiamo dovuto attendere tutti questi anni (vi ricordate quando uscì GP?), chissà quanta acqua sotto i ponti dovrà passare prima di vedere finalmente qualcosa che si avvicini un po' di più ad una vera simulazione di F1! Saluti!

Stefano Serni - Sassetta (LI)

Ciao, Silvia,
sono Mario da Gardone Riviera in provincia di Brescia e volevo fare una piccola osservazione alla Microprose riguardante uno dei suoi recentissimi capolavori: il famosissimo e super ritardatario Grand Prix 2. Come mai, pur possedendo un Pentium 120, SVGA 2Mb, 40 Mb di RAM, se ci gioco al massimo della risoluzione mi sembra di andare come un 386? (Non sono

l'unico ad averlo constatato). Non vi sembra che la Microprose cerchi di indurre i molti appassionati a dover acquistare un super computer? Per caso si è messa d'accordo con la Intel per far vendere il nuovo Pentium 200 e ridurre i suoi predecessori come ferrivecchi? Grazie per l'attenzione e a presto...

Carissimi Mario e Stefano, dopo le vostre missive ho chiesto alla buon anima di Luca (è proprio un Sant'uomo!!!) di darmi la possibilità di provare Grand Prix 2, e di darmi la possibilità di mettermi alla guida di un bolide da Formula Uno. Luca mi ha detto che già mi vede poco a bordo della mia Panda, figuriamoci in sella a una Ferrari da 700 CV! Immaginate la sua faccia quando ho avuto la Pole dopo meno di 10 minuti di prove libere a Silverstone!!! Ammetto di aver utilizzato una Williams, però quando si nasce portate... Luca, allora, con una mossa fulminea mi toglie tutti gli aiuti e mi sfida a riprovare la qualificazione. Ho contato trentadue testacoda nei primi centocinquanta metri!!! Continuavo a sgommare come una pazza, e a girarmi come una trottola! Con tutta onestà, tutte le pecche che mi decantate non sono riuscita a trovarle. Senza un barlume di aiuto, guidare la monoposto non mi è sembrato così facile... Forse posso dare ragione a Mario, nell'affermare che questo gioco scatticchia anche sul Pentium 166 che abbiamo in redazione. Mi sono associata anch'io all'A.V.I. (Associazione Videogiocatori Inc*@@*ti), perché non trovo giusto che ragazzini di undici anni, per giocare con i videogiochi, debbano usare computer costosissimi e potentissimi. Inoltre trovo che questo gioco vada utilizzato non con i tasti, ma con un vero volante che ne esalti le sue caratteristiche.
Baciotti.

UN PROBLEMA DI FUMO

Carissima Silvia,
molti ragazzi che leggono le missive a te indirizzate si sono immedesimati in "Stefano" e "Gates"; io sono sicuramente uno di loro e ho deciso, visto la tua tendenza a cercare di aiutare tutti per quanto ti è concesso, di parlarti di un mio problema. Premetto che questa lettera che riporta la data dell'ultimo salvataggio su disco è stata cominciata a Marzo, ancora prima che i nostri amici ti scrivessero, ed è stata poi modificata centinaia di volte prima di essere portata a termine, più che altro per la paura di esprimere quello che provo, di dire chi sono e di non essere capito un'altra volta come sempre mi capita. Vedi, il mio unico problema forse piccolo, forse incommensurabilmente grande non è la solitudine (probabilmente anche lei), ma principalmente il fatto di non poter essere amico di nessuno. Non perché io non conosca nessuno, perché in realtà conosco molta gente, ma tutte le volte che mi sono proteso ad essere amico di qualcuno, sono stato solo sfruttato, obbligato a fare cose che non volevo fare solo per dimostrare la mia amicizia verso persone che probabilmente non la meritavano o che più semplicemente non la volevano. Due anni fa stupidamente mi sono illuso di essere molto unito con dei ragazzi da uno spontaneo senso di amicizia che da parte mia era ricambiata ampiamente, credimi; dopo un anno il sogno, o meglio l'incubo, è svanito e mi sono reso conto di essere diventato solo l'ombra di ciò che ero un tempo e cioé un ragazzo con voglia di divertirsi, di amare le persone e il mondo in cui viveva, di essere cambiato senza accorgermene, ma non un mutamento naturale dovuto alla crescita e alla pubertà, ma una persona ormai fredda e distaccata da tutti e spesso anche aggressiva. Non me ne ero mai accorto prima perché con questi ragazzi sembrava di essere in un altro mondo, un mondo stupendo, un mondo divertente, un mondo fittizio,... il mondo della droga. No!, non eroina, cocaina o altre droghe pesanti... solamente il più comunissimo "fumo", che può sembrare innocuo, perché è così che deve sembrare, ma dopo che una persona di 16 anni passa più di un anno quasi tutte le sere fumando (e non parlo di spinellini ma di decine di "canne" alla settimana), quando si risveglia da quest'incubo si rende conto di essere un altro, di avere perso non solo la memoria, la lucidità, ma anche la voglia di vivere. Non lo so, non so come ho fatto ma a settembre di quest'anno mi sono escluso da tutti quelli che si denominavano miei "amici", mandando alla malora tutti e più che altro me e il mio orgoglio; mi sono deciso ad andare da uno specialista, sì... uno strizzacervelli. Sono passati ormai 10 mesi e credo di essere tornato ad essere la persona che ero prima, ma il vero problema è che io voglio bene a quei ragazzi ed ora io non sono più come sono loro, sono nuovamente cambiato e loro così non mi accettano, non possono perché sono diventato per loro un anatema, il simbolo di quello che alcuni di loro vorrebbero tornare ad essere ma che non ci riescono più; lo so che molti ancora mi vogliono bene, ma come mi ha detto uno di questi miei amici, anche lui come me appassionato di computer e di avventure "LucasArts", ma ancora dentro il famoso "tunnel della droga": "..una volta che si vedrà spaziotempo sei, si potrà vedere spaziotempo quattro ancora?" (so che suona idiota ma sentita dire dalla persona a cui sono più attaccato mi ha fatto pensare molto, più che altro a quanto si può soffrire quando si è impotenti, o non si riesce a reagire). Sperando che almeno tu sia riuscita a leggere tra le righe e che mi abbia capito, ti lascio alla tua giornata di lavoro. Ti anticipo mandandoti un Kissone!

UN AMICO '78

Caro "Amico '78", prima di tutto ti devo dire che ci sono rimasta male nel leggere che un ragazzo di sedici anni si lasci coinvolgere da un manipolo di "amici" e cada nel tunnel della droga, anche se leggera, come da te descritta. Personalmente trovo che anche il semplice "spinello" sia inconcepibile da provare, anche se per scherzo. Io non fumo, e non ho mai neanche provato! Mi dà fastidio quando sento l'odore del fumo, e penso a quei poveretti come si stanno autodistruggendo i polmoni a furia di boccate... Lo sai dove si trincerano i fumatori? Nelle frasi del tipo: "Non ce la faccio più a smettere...", oppure "Con tanto smog che respiriamo, cosa vuoi che faccia una sigaretta...". Niente di più assurdo! Mi spiace non essere d'accordo con te e col tuo amico... no, non riuscirai più a vedere spaziotempo quattro, non più. Anche se uscirai dal tunnel, il tuo fisico non sarà più come quello di un tempo, non potra più tornare come quello di una volta. Gli errori, nella vita, si pagano e bisogna accettarne le conseguenze. Era meglio se continuavi a giocare alle avventure della LucasArts, e se non davi retta ai tuoi amici. Sei ancora giovane... trovati una brava ragazza, continua a studiare, e trovati degli amici più seri, e leggi sempre K. Con questa ricetta non potrai che avere dei benefici.
Kiss.

EARTHWORM JIM 2

Genere: Platform
Casa: Shiny
Sviluppatore: Pie

PC CD-ROM

Per lombricare allegramente vi si chiede solo un 486 dx con 8 Mb, circa 20 Mb sull'hard disk e un cd a doppia velocità. Consigliato un buon Joypad.

K VOTO 890

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

onside

Genere: Calcio
Casa: Telstar
Sviluppatore: Elite

PC CD-ROM

Sono richiesti un 486/66, 8 Mb di RAM, un CD-ROM 2x, una scheda VGA, 8 Mb liberi su hard disk e MS-DOS 6.2. Molto meglio se avete un Pentium 90, 16 Mb di RAM, un CD-ROM 4x, una superVGA e 25 Mb su hard disk. Consigliato un joystick o un gamepad (supportato il Gravis).

K VOTO 823

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

DEADLINE

Genere: Sparatutto isometrico
Casa: Psygnosis
Sviluppatore: Millenium

PC CD-ROM

Deadline è uno di quei giochi che ancora concedono al 486 di funzionare e la clock minima consigliata è di 33Mhz. 8Mb di Ram e 5Mb di spazio sull'HD sono indispensabili. Il gioco richiede una scheda Svga Vesa compatibile ed un CD a doppia velocità.

K VOTO 790

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

SHELLSHOCK

Genere: Simulatore di carro armato
Casa: Core
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Sul mio Pentium 60 gira ad una velocità da panico, ma data la semplicità del prodotto, non fatico a crederde che un 486 possa facilmente fare il lavoro! 8 mega ed una normale scheda audio saranno più che sufficienti.

K VOTO 800

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

SPEED RAGE

Genere: Simulatore di corsa
Casa: Telstar
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Che ci crediate o no, Speed Rage rispetta le solite richieste generalmente considerate inutili. Vi basta il 486DX2/66 Mhz con 8 Mb RAM e CD ROM 2X. Se poi non volete proprio fare a meno del supporto sonoro, beh, qualsiasi scheda sonora simil Soundblaster farà al caso vostro.

K VOTO 810

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

CYBERBYKES

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Softkey
Sviluppatore: Softkey

PC CD-ROM

Per girare Cyberbykes si "accontenta" di un 486 SX-33 con 8MB RAM, un CD-ROM a singola velocità e 15 MB di spazio su hard disk. Questo per la versione spoglia; se volete prelibatezze come il texture mapping o un livello di dettaglio elevato, ci vuole un Pentium con 16 MB RAM.

K VOTO 500

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

STARFIGHTER 3000

Genere: Sparatutto/Simulatore di volo
Casa: Telstar
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Se volete giocare a Starfighter 3000 potete basarvi sulle specifiche tecniche che le software house consigliano per qualsiasi gioco oggi in commercio. Personalmente, poi, vi suggerisco di munirvi di un buon joystick e magari di un casco da aviatore, poi... let's rock!

K VOTO 820

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

URBAN RUNNER

Genere: Avventura
Casa: Sierra
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Urban Runner ha bisogno come minimo di un 486 DX2 a 66 MHz, con un CD-ROM a doppia velocità, una scheda SVGA e 8 MB RAM; il meglio di sé lo dà con un Pentium 90, un CD-ROM a quadrupla velocità e una scheda video a 32.000 colori. Funziona sotto Windows '95 e Windows 3.1.

K VOTO 920

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Quake

Genere: Sparatutto 3D
Casa: ID
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Per poter spapocchiare tutti i mostrilli di Quake, è necessario possedere almeno un 486/66 con 8 MByte di Ram. Ma per giocare con una risoluzione di 800x600 a pieno schermo consigliamo un Pentium 166 con 16 MByte di Ram.

K VOTO 978

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

DEADLINE

PRO: Ottimo realismo nella pianificazione delle missioni. Buona longevità del gioco. Tradotto in Italiano. Grande spessore di gioco. Buona l'intelligenza artificiale.

CONTRO: Grafica non all'altezza dei tempi. Interfaccia confusa e difficile da gestire. Sonoro digitalizzato un po' sacrificato.

KOMMENTO Se il vostro migliore compagno di giochi è l'ultimo modello di fucile automatico: Deadline è il gioco che fa per voi. Un gioco complesso e interessante, se fosse stata curata un po' di più la veste grafica e l'interfaccia, avrebbe potuto diventare un classico del genere.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ONSIDE

PRO: Molte angolazioni di ripresa, buona grafica, buona giocabilità. Immediato da imparare.

CONTRO: Gestione manageriale troppo semplificata, nullo dal punto di vista statistico.

KOMMENTO Onside è un gioco non particolarmente originale ma divertente per quanto riguarda la parte arcade. La semplice parte gestionale è adatta al pubblico più giovane.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

EARTHWORM JIM 2

PRO: Nel cd è inserito un divertentissimo e ben realizzato filmato dove si narra la storia dei natali di EWJ e della sua tutona spaziale. Nella confezione è stato inserito anche EWJ1! (applauso!)

CONTRO: Manualistica ricca e corposa, ma interamente in inglese!

KOMMENTO EWJ2 è sicuramente un bel gioco, di quelli che vi farà digitare furiosamente per un bel po' di tempo, peccato però per l'introduzione di poche novità rispetto al suo predecessore e per quei piccoli difetti (che con un po'di sforzo in più potevano essere evitati) di cui vi parlavo.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

CYBERBYKES

PRO: Qualcuno mi aiuti...

CONTRO: Grafica vetusta, giocabilità nulla, richieste hardware esose...e altro ancora.

KOMMENTO Dunque, ricapitolando: la realizzazione tecnica di Cyberbikes è pessima, la giocabilità è scarsa, l'interesse che può suscitare praticamente nullo; sarebbe stato un titolo con qualche pretesa (forse) quattro anni fa. In breve: Cyberbikes, se lo conosci lo eviti...

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SPEED RAGE

PRO: Richiesta hardware per una volta più che accettabile. Altissima velocità di gioco e grande semplicità dei comandi.

CONTRO: Sembra effettivamente un passo indietro nel mondo dei videogiochi. Per la sua velocità e per la non eccezionalità della grafica, Speed Rage è piuttosto difficile da gestire durante la gara.

KOMMENTO Il tentativo della Telstar di farci risparmiare soldi in computer è più che lodevole, peccato manchi un supporto videoludico sufficientemente interessante per farci urlare al miracolo.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SHELLSHOCK

PRO: Buon uso della silicon graphic nella realizzazione dei personaggi

CONTRO: Grafica oggettivamente scarsa, audio normale.

KOMMENTO Un gioco consigliato agli appassionati del genere. A me è piaciuto, ma temo che per molti potrebbe sembrare ripetitivo.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

QUAKE

PRO: Grafica grandiosa. Scenari architettonici. Intelligenza artificiale dei nemici favolosa.

CONTRO: Necessita di hardware potente per girare.

KOMMENTO Quake è stato quanto atteso quanto richiesto. Sicuramente la Id ha posto una nuova pietra miliare nella programmazione degli sparatutto 3D. Da oggi bisognerà acquistare mega-Pentium per poter giocare a capolavori di questo calibro, ma ne varrà decisamente la pena.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

URBAN RUNNER

PRO: Bella grafica, filmati fluidi, coinvolgente, ritmi veloci, storia interessante.

CONTRO: Parlato in inglese senza sottotitoli, in alcuni punti (pochi) diventa ripetitiva.

KOMMENTO È un buon titolo, capace di miscelare azione non-stop e avventura ragionata in un mix molto ben riuscito. Per gli appassionati è sicuramente un gioco da tenere in considerazione, ma con una controindicazione: anche se il parlato digitale è molto chiaro e nitido, è tutto in inglese, e non ci sono sottotitoli.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

STARFIGHTER 3000

PRO: La possibilità di cimentarsi contemporaneamente ad un simulatore di volo semplificato e ad uno sparatutto di proporzioni devastanti.

CONTRO: La grafica è buona ma non eccelsa e l'idea tende a sminuire un po' le caratteristiche proprie di un simulatore di volo

KOMMENTO Un gioco sicuramente non essenziale, ma allo stesso modo adatto per far divertire per diverse ore.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

TRAPPER

Genere: Azione
Casa: 7h Level
Sviluppatore: Future Endeavors Inc

PC CD-ROM

E' richiesto un bel Pentium 75 (finalmente qualche onesto!), 8 MB di Ram, CD ROM 2x, ogni scheda sonora del mondo e...NOOO! Windows 95, che peste lo colga!

K VOTO 940

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

CHAOS OVERLORDS

Genere: Strategia
Casa: New World Computing
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Il gioco richiede almeno un 486 per funzionare, 8 Mb di Ram e 15 MB sull'HD sono altrettanto necessari. Richiede Windowe 95, una scheda SVGA, un CD a doppia velocità e una scheda supportata dal sistema operativo.

K VOTO 810

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

DEATHKINGS OF THE DARK CITADEL

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Id Software
Sviluppatore: Raven Software

PC CD-ROM

Le specifiche indicano come sistema minimo un 386/33 con 4 Mb di RAM. In realtà, vi consiglio almeno un 486/50. Naturalmente 8 Mega velocizzerebbero ulteriormente il gioco, evitando lo Swap della memoria su disco. Lo spazio occupato su Hard Disk è di circa 7 Mega (più i 25 dell'installazione principale.

K VOTO 890

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

TELETRANSPUFFI

Genere: Platform
Casa: Infogrames
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Il processore minimo richiesto è 386 DX a 33 Mhz, sono necessari inoltre 2 MB di RAM e 540 KB di memoria convenzionale. Il CD è d'obbligo ed è consigliato a doppia velocità. Il gioco parte direttamente dal supporto ottico; neanche un K sarà occupato sul vostro HD. Supporta Sound Blaster e compatibili, e richiede MS-DOS 5.0 o superiore.

K VOTO 800

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

WARCRAFT II

Genere: Azione/Strategia
Casa: Blizzard Entertainment
Sviluppatore: Cyberlore Studios

PC CD-ROM

Portal è un disco di espansione, pertanto necessita della versione originale di Warcraft 2 per poter essere giocato; per quanto riguarda la configurazione dovete avere almeno un 486 DX 33 MHz con 8 MB RAM, una scheda grafica SVGA un CD-ROM (meglio se a doppia velocità) e una scheda sonora Sound Blaster compatibile.

K VOTO 950

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SPACE HULK

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Games Workshop

PC CD-ROM

Il gioco funziona unicamente su Windowe 95, l'hardware necessario è il minimo richiesto dal sistema operativo: se gira Windowe 95 gira anche Space Hulk. Non è richiesta l'installazione sull'Hard Disk per fare funzionare il gioco. Sono supportate tutte le schede audio compatibili con Windowe 95.

K VOTO 800

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

GENDER WARS

Genere: Sparatutto
Casa: SCI
Sviluppatore: THE 8TH DAY

PC CD-ROM

Per girare bene il gioco necessita di un Pentium/90 con almeno 8 megabyte di RAM (meglio16). Le schede audio supportate sono tutte le più diffuse, mentre lo spazio su Hard Disk ammonta a circa 20 Mb. Vivamente consigliato l'uso di una scheda video SVGA.

K VOTO 890

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

GRAND PRIX 2

Genere: Simulatore dii corse
Casa: Microprose
Sviluppatore: Geoff CrammondTeam

PC CD-ROM

Per lasciarvi alle spalle i vostri avversari consigliamo almeno un Pentium 120 con 16 MByte di RAM e con 50 MByte liberi su Hard Disk, nonché una SoundBlaster 16 e un Cd-Rom a 4x.

K VOTO 939

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

Quake

Genere: Sparatutto 3D
Casa: ID
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Per poter spapocchiare tutti i mostrilli di Quake, è necessario possedere almeno un 486/66 con 8 MByte di Ram. Ma per giocare con una risoluzione di 800x600 a pieno schermo consigliamo un Pentium 166 con 16 MByte di Ram.

K VOTO 978

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

DEATHKINGS

PRO: Il motore grafico di Hexen è davvero splendido.

CONTRO: Il manuale, che pur essendo anche in italiano, riporta in maniera completamente errata le directory in cui poter trovare le varie utility di aggiornamento.

KOMMENTO Si tratta comunque di un prodotto realizzato in maniera eccellente, che non mancherà di entusiasmare la folta schiera degli appassionati di questo sparatutto medievale.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

CHAOS OVERLORDS

PRO: Buona longevità del gioco. Ottime musiche. Possibilità di giocare fino a 10 giocatori. Possibilità di giocare via modem. Buona resa dell'atmosfera Cyberpunk.

CONTRO: Grafica oltremodo spartana. Poche le variabili di gioco.

KOMMENTO Se vi piacciono i giochi con poca azione e molta riflessione, questo potrebbe fare al caso vostro. L'ambientazione Cyberpunk, nonostante la veste grafica più che spartana, traspare in modo efficace.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

TRACER

PRO: Trama originale, coinvolgimento immediato, colonna sonora da urlo, semplicità disarmante tenuto conto del divertimento che dà.

CONTRO: Tutto in inglese, richiede macchine veloci per farsi apprezzare, richiede l'odiato (da me) Windows 95

KOMMENTO Tracer ti tiene attaccato allo schermo; è impressionante la velocità con cui si riesce a giocare una volta appreso il metodo di controllo. Non ve ne scollerete più!

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SPACE HULK

PRO: Buona resa tattica del gioco da tavolo. 60 missioni disponibili. Ottimo sonoro digitalizzato. Spettacolare soluzione dei combattimenti corpo a corpo. Possibilità di giocare in rete fino a 10 giocatori.

CONTRO: Cattiva qualità del Texture Mapping. Briefing delle missioni parlato in Inglese Gira solo sotto windows 95

KOMMENTO Se siete degli appassionati dell'omonimo gioco da tavolo, vi consiglio questa versione su computer. L'aspetto tattico è adeguatamente sviluppato, e grazie al visione 3D l'immersione nell'ambiente è assicurata. Purtroppo però il motore grafico 3D è decisamente scarso.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

WARCRAFT II

PRO: Grafica in alta risoluzione definita e veloce, azione frenetica, sonoro perfetto, giocabilità alle stelle.

CONTRO: I filmati di intermezzo sono ancora in bassa risoluzione e un po' farraginosi.

KOMMENTO Beyond the Dark Portal è giocabilità allo stato puro, e permette, ad un costo molto contenuto, di proseguire a divertirsi alla grande nel coinvolgente mondo di Warcraft 2. Se avete il gioco originale non fatevelo sfuggire per nessun motivo; se non avete Warcraft 2... correte a comprarli entrambi: non sapete cosa vi state perdendo.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

TELETRANSPUFFI

PRO: Prodotto ben confezionato. Grafica discreta. Belle animazioni. Ottimo per i bambini piccoli.

CONTRO: Non adatto ai giocatori esperti. Forse un po' troppo facile.

KOMMENTO I Puffi: Teletranspuffo non è certo pane per denti esperti, ma si rivela un ottimo prodotto destinato ai più piccoli, che magari desiderano avvicinarsi al magico, mitico, mistico mondo dei videogiochi.
Ottima la qualità delle animazioni che prolungano in modo non indifferente il divertimento soprattutto per un bimbo.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

QUAKE

PRO: Grafica grandiosa. Scenari architettonici. Intelligenza artificiale dei nemici favolosa.

CONTRO: Necessita di hardware potente per girare.

KOMMENTO Quake è stato quanto atteso quanto richiesto. Sicuramente la Id ha posto una nuova pietra miliare nella programmazione degli sparatutto 3D. Da oggi bisognerà acquistare mega-Pentium per poter giocare a capolavori di questo calibro, ma ne varrà decisamente la pena.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

GRAND PRIX 2

PRO: Grafica eccezionale. Manovrabilità delle monoposto molto buona. Possibilità di giocare in rete. Simulazione di gara fantastica e realistica.

CONTRO: Scatticchia su un Pentium 166. Personaggi e circuiti aggiornati al 1994.

Nonostante alcune voci contrastanti,

KOMMENTO abbiamo trovato questo prodotto molto valido, anche se necessita di hardware potente per poter essere apprezzato al meglio. La guida può essere sia facilitata nell'inserimento in curva, che lasciata libera, rendendo il gioco più realistico.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

GENDER WARS

PRO: Gender Wars è senza dubbio un buon prodotto. Possiede una grafica di alta classe, un buon sonoro e 24 scenari non facili da finire.

CONTRO: non perfetta calibrazione della giocabilità (gli omini a volte decidono troppo di testa loro) e impossibilità di salvare il gioco a missione in corso.

KOMMENTO Gender Wars è senza dubbio un buon prodotto. Possiede una grafica di alta classe, un buon sonoro e 24 scenari non facili da finire.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

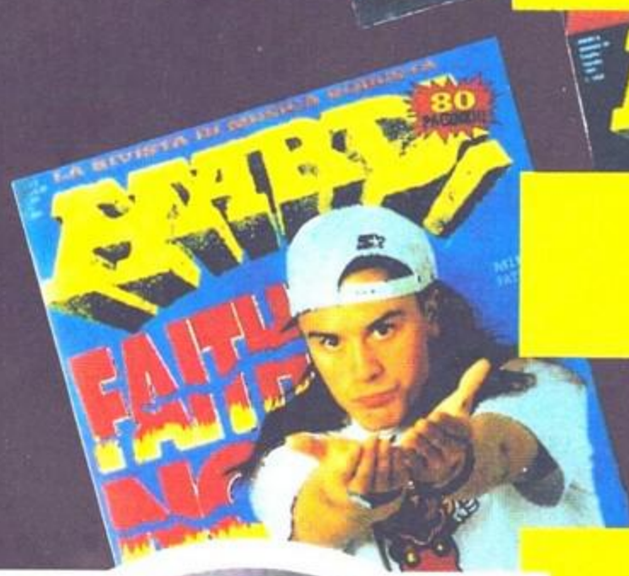
E' IN EDICOLA

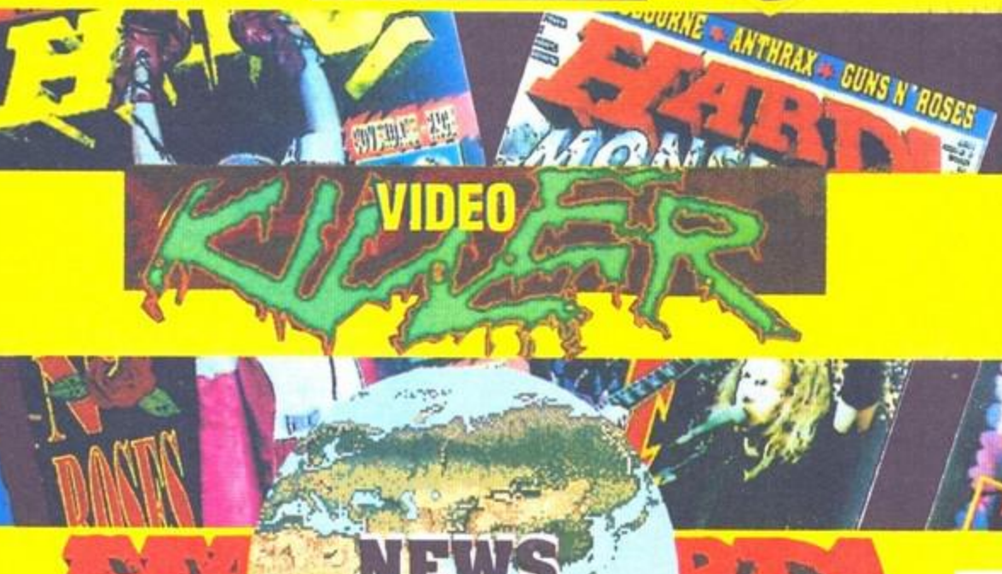
HARD!

metropolitano

LE RECENSIONI DI HARD!

VIDEO





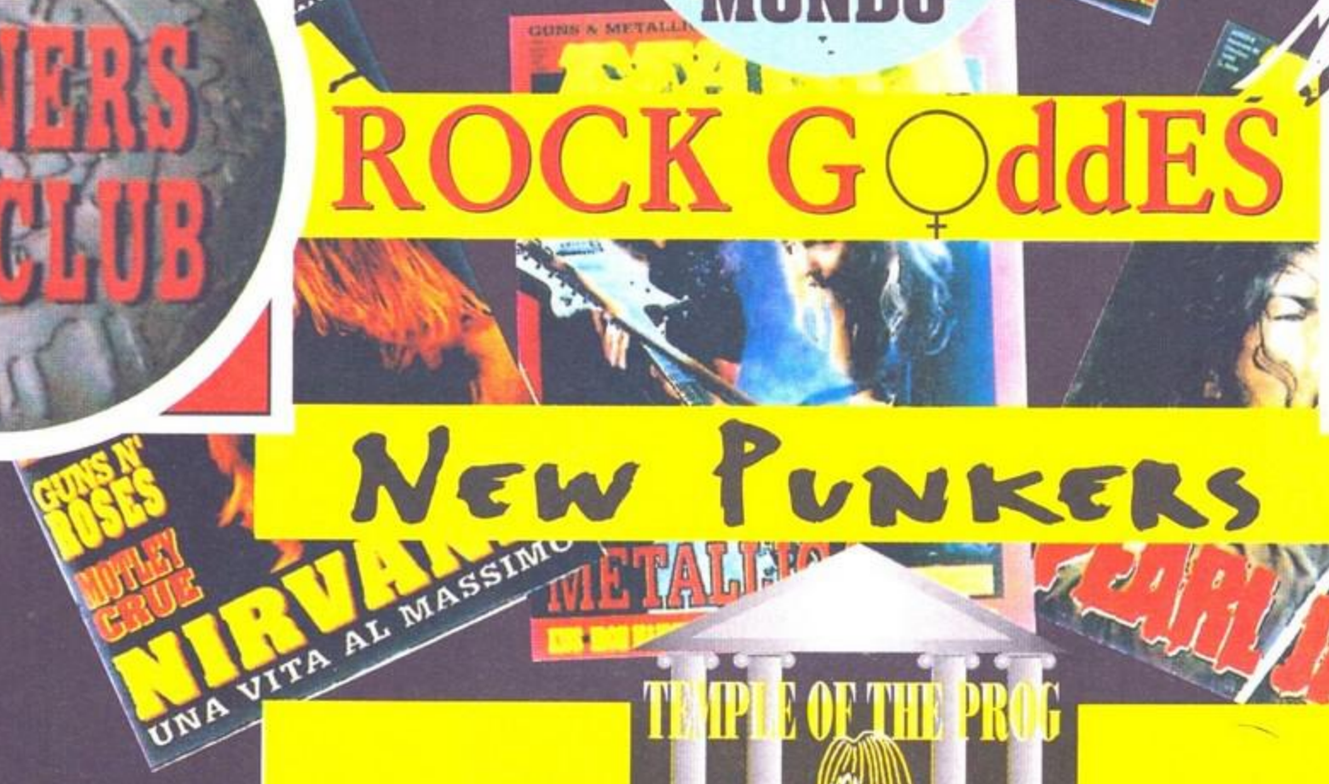
NEWS DAL MONDO

GUNNERS FUN CLUB

NIRVANA Magazine

ROCK G♀ddES

New Punkers



TEMPLE OF THE PROG

K-MART

Vendo giochi per PC CD-ROM: Hexen, dark Forces, NBA Live, Duke Nukem 3D, Monkey Island 2, Mortal Kombat 3. Tutti con manuale e confezione originale.
Telefonare al numero 0383-26642 e chiedere di Luca.

Vendo/Scambio i seguenti titoli su CD-ROM: Command & Conquer, Road Warrior, Quarantine 2, Inca 2, terminal Velocity...
Vorrei scambiarli con : Duke Nukem 3D, Klik & Play, Screamer.
Telefonare al numero 0342-636133 e chiedere di Luca.

Vendo Per Playstation PAL i seguenti giochi: Ridge Racer, Destruction Derby, Doom, Twisted Metal, Air Combat e Loaded. Tutti come nuovi, al prezzo di Lit. 50.000 l'uno. Sono disponibile ad uno scambio con Tekken 1 (PAL) per il quale offro 3 giochi a scelta.
Telefonare al numero 0789-54021 e chiedere di Annamaria.

Vendo giochi per PC CD-ROM: Deathkings of the darkness (Hexen), e Big 16 Pack (una raccolta di 16 CD con giochi favolosi!!!).
Telefonare al numero 02-5697073 e chiedere di Antonio.

Vendo a Lit. 20.000 ciascuno i seguenti titol per PC CD-ROM: Dawn Patrol, Savage Warriors, Megarace, Empire Soccer, TFX, Tornado, The Vortex (3 CD), Aegis Guardian of the Fleet, Cyclones, Jammit, Druid, Novastorm, The Journeyman Project Turbo, e altri. Sono disposto anche a scambiare.
Telefonare al numero 0586-808834 e chiedere di Marco.

Vendo giochi per PC CD-ROM: Hexen, dark Forces, NBA Live, Duke Nukem 3D, Monkey Island 2, Mortal Kombat 3. Tutti con manuale e confezione originale.
Telefonare al numero 0383-26642 e chiedere di Luca.

Vendo giochi formato floppy: Fifa 96, Screamer, Mortal Kombat 3, Fatal Racing, Indycar 2, Duke Nukem 3D, Terminator Future Shock: Lit. 40.000 - Actua Soccer, Hexen: Lit. 30.000 - Worms, Extreme Pinball, NBA JAM: Lit. 20.000 e altri...
Telefonare al numero 0865-96342 e chiedere di Massimiliano.

Vendo i seguenti giochi originali su CD-ROM: Spycraft (Lit. 60.000), This Means War (Lit. 40.000), Tank Commander (Lit. 40.000), Uefa Champions League (Lit. 40.000); a Lit. 30.000 vendo HiOctane, Strike Commander, Doom Dzone+2CD levels e util., Harpoon+Megarace bud., Jutmand bud+Iron Helix bud, Comp.Actv.+ Comp.Microp.; e i seguenti giochi originali su FD: a Lit. 45.000 A train+ Theme park, Xenobots+Rise Triad, Betrayal Krondor+Detroit; a Lit. 35.000 Ufi Enemy, A.T.P. (2 mappe+manuale in italiano).
Telefonare al numero 02-89408745 e chiedere di Enrico.

Vendo Amiga 1200 + HD + Microprocessore 68030 a 50 MHz + co-processore matematico 68030 a 50 MHz + 4 MB di Fast RAM + batteri tampone + 500 dischi di giochi e programmi + Joypad, joystick e mouse. Tutto in perfette condizioni.
Telefonare al numero 039-957009 e chiedere di Francesco.

Vendo originalissimo Kyrandya 3 - Malcom's revenge, completo di manuale, su CD-ROM (contenente inoltre Kyrandia 2 - The hand of fate e un demo giocabile di The Lion King) a Lit. 50.000.
Sono disposto a scambiarlo con Myst o con un'altra avventura su CD-ROM dello stesso valore.
Telefonare al numero 0342-801371 e chiedere di Mauro.

Compro manuale (anche fotocopiato) del gioco Euro Fughter 2000.
Telefonare al numero 0835-387412 e chiedere di Pietro.

Cerco possessori di Amiga (500/600) per scambio opinioni sul futuro di Amiga e eventuale creazione di un club.
Scrivere a Vezzoni Alvaro - via Sulmona 23 - 20139 Milano

Cerco per PC CD-ROM NBA Live '96, originale con scatola e manuale. max. Lire 50.000.
Telefonare al numero 02-4120692 e chiedere di Andrea.

Vendo a collezionista i numeri di K dal 18 al 78 (esclusi i numeri 22,23,77) in blocco a Lit. 100.000.
Telefonare al numero 0577-222196 e chiedere di Andrea.

Cerco giochi per Pc: Frontier Elite 2, Frontier First Encounter, Tie Fighter Collector, Nascar Racing, Ufo Enemy Unknown, Ufo Terror of the Deep, Battle Isle 2 + Titan Legacy, Popolus II, battle Buggs, Dark Forces, Goal, Sensible World of Soccer, Outpost ver. 1.2, Nomad, Indy Car Racing 2, Secret Weapon of the Lutwaffe, Panzer general, Apache Longbow, Star Crusader, carrier Command, SU-27 Flanker, A.T.R., Micromachines 2 e PGA Golf Tour II.
Possibilmente su Cd-Rom e/o nella versione italiana (ove possibile).
Disponibile a scambiarli, con Slipstream 5000 (originale), come nuovo.
Telefonare al numero 031-732245 e chiedere di Marco.

- L'ATMOSFERA DELLA SERIE CINEMATOGRAFICA PERFETTAMENTE TRASPOSTA SUL VOSTRO PC
- PIÙ DI 30 LIVELLI DI GIOCO PIENI DI SUSPANCE
- UTILIZZA NUMEROSE ARMI TRA CUI GRANATE, FUCILI AD IMPULSI, LANCIAFIAMME
- EFFETTI SONORI E MUSICHE DA BRIVIDO

ALIEN™ TRILOGY

PC - CD-ROM

Alien, Aliens, Alien 3, ™ & © 1979, 1986, 1992, 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1996. All rights reserved.

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406

C'é **puzza** di qualcosa di **nuovo** nello **spazio**...
...Tappatevi il **naso** sono **in arrivo**...

Haiku STUDIOS

DOWN IN THE DUMPS

... i **Blub**. La famiglia di **extraterrestri** più pazza (e più **puzzolente**) che il vostro **PC** abbia mai incontrato.

PC CD-Rom (3 CD)

Di prossima uscita:
Mac CD-Rom
Philips CD-i
Sony Playstation
Sega Saturn

LA **PRIMA** AVVENTURA AMBIENTATA IN UN DEPOSITO DI RIFIUTI!
GRAFICA **3D** SENZA RIVALI
GIOCABILITÀ ECCEZIONALE

Philips Media

PHILIPS